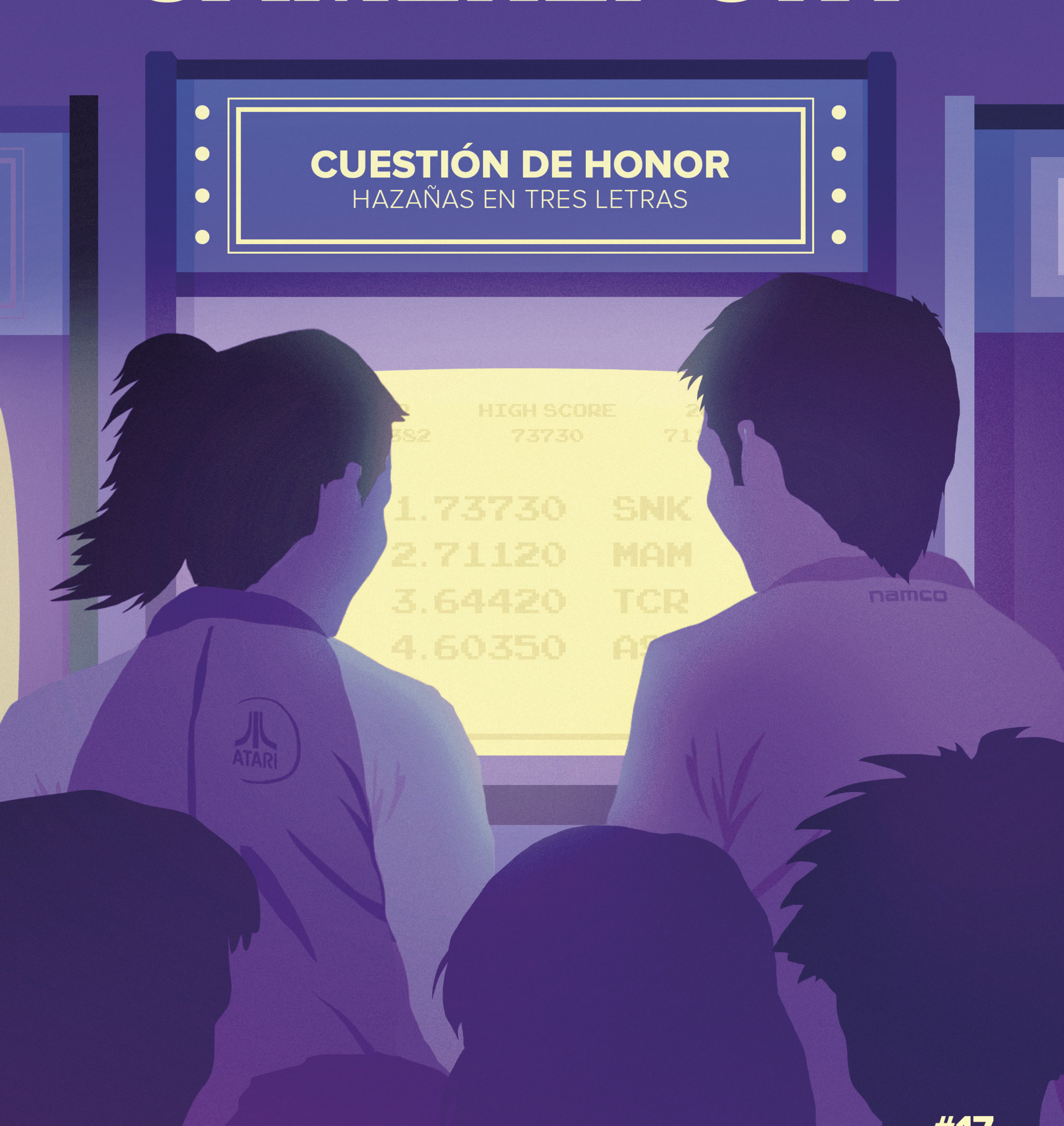
GAMEREPORT



#17
SEPTIEMBRE
2017

Pequeño gran héroe

por Alejandro Patiño

Al pot petit hi ha la bona confitura es un dicho popular que tenemos en Cataluña y que, como resulta fácil intuir, significa que el más pequeño de los envoltorios puede albergar virtudes gigantes. Y yo no puedo evitar establecer cierta analogía con el videojuego, especialmente en el terreno arcade.

Por un lado, fue el arcade el que vio nacer al videojuego. Imaginen una de aquellas primeras máquinas relegada a un sombrío rincón dentro de cualquier bar americano promedio. Representaba un reducido bastión de diversión todavía incomprendida que, de tan aislada y solitaria, se volvía diminuta. Al menos hasta que alguien se fijaba en ella y arriesgaba con una moneda. Y entonces, aquél minúsculo tarro de las esencias era capaz de brillar mostrando su valía, iluminando con una sonrisa aquellos rostros que se asomaban a su pantalla. Me gusta pensar en aquella máquina como en un pequeño gran héroe que cada vez se iba haciendo más grande, alimentada con cada moneda que los parroquianos iban introduciendo por su rendija con cada vez mayor frecuencia.

Tanto fue así que un día el arcade llegó a salir de los bares americanos promedio. Su influencia creció hasta llenar locales enteros, donde las máquinas habían dejado de ser un complemento para convertirse en la razón de ser. En apenas dos décadas, el videojuego había pasado de una moda a un fenómeno de la cultura pop, y el arcade no era sino su punta de lanza. El videojuego arcade era sinónimo de potencia e innovación técnica, pero seguía siendo minúsculo en un aspecto: el tiempo. El sistema de pago por partida le obligaba a conquistar al jugador en pocos minutos, a enseñarle a manejar mecánicas inmediatas y a mostrar una narrativa breve, casi siempre accesoria. El videojuego había crecido pero el arcade se veía obligado a mantenerse pequeño, a mostrar sus artes de inmediato y a destapar su jugabilidad a veces apresuradamente.

Pero en GameReport seguimos pensando que, paradójicamente, ese seguir pequeño es lo que más grande hizo al videojuego arcade. Porque es en su apuesta por la jugabilidad y la adicción inmediata donde encontramos la raíz más pura del videojuego; porque apela a nuestro lado infantil, aquél que busca sobre todo divertirse y ponerse a prueba. En este número hemos querido hacer un repaso a la historia del arcade, profundizando en la empresa que lo hizo nacer o incluso inspeccionando con lupa los pasos de Toru Iwatani para crear un mito como 'Pac-Man'. Nos hemos partido los piños con medio salón recreativo para traeros algunos de esos juegos que disfrutábamos rodeados de humo y matones. Incluso hemos investigado hasta concluir que la esencia arcade sigue viva hoy en día, aunque también nos preocupamos por buscar alternativas que preserven su legado.

Y todo esto lo hemos hecho con toda la ilusión, porque estamos convencidos de que, por muy grande que se haga este medio que tanto amamos, seguirá teniendo un corazoncito lleno de diversión y magia, de pequeñas e inmediatas mecánicas capaces de brindar grandes satisfacciones. GameReport #17 es una carta de amor a ese pequeño gran héroe que tuvo que luchar contra su propia insignificancia, pero que supo abrirse camino gracias a su arrojo y a la fidelidad a sus raíces. Emprendemos, pues, un viaje por la historia del videojuego, teñido con las dosis justas de nostalgia y el toque reflexivo siempre necesario. ¿Os apuntáis?

Ens van encongir el cor, però ara farem millor confitura. Barcelona no té por.
Tal vez nos rompieran el tarro, pero nunca nos robarán la esencia. Barcelona no tiene miedo.

Contenidos

| #17 SEPTIEMBRE 2017

GAMEREPORT



Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Cuestión de honor: hazañas en tres letras.
Depósito legal: M-25148-2017
ISBN: 978-84-947640-0-4

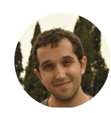
Calle Guzmán el Bueno, 135 - 1ºB - Madrid (28003)
Primera edición: Septiembre 2017

Puedes consultar la bibliografia a través del siguiente enlace:
www.gamereport.es/bibliografia

Equipo



Israel Fernández escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor
@ProggerXXI



Fernando Porta es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
@ferporbar



Pedro J. Martínez. Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
@LoquoPJ



Pablo Saiz de Quevedo. El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
@PabloSQG



Alejandro Patiño. Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de "SEEEGAAA".
// Redactor
*@_Ayate_*



Marcos Gabarri. Salamanca, 1988. Escribe debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
// Redactor
@soquam



Luis García. Aventurero catalán que ha viajado desde Masyaf a Rapture al volante de un Fórmula 1.
// Redactor
@Zero_Relate



Ezequiel Sona. Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
@Ezekmt, cargocollective.com/ez-ek



Elena Flores. Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde que la secuestró Tantalus en 2001, no ha vuelto a ser la misma.
// Redactora, Ilustradora
@nao_chan_91, elenaflores.es



Victoria Belver. Puzles, arcades, o lo que se tercie. Enamorada de lo absurdo y lo rocambolesco, especialmente si viene de Japón.
// Colaboradora, Redactora
@rokuso3, rokuso.com



Jonathan Prat. Se dice a sí mismo "creativo" como excusa para poder contar sus movidas pero al final es todo parafernalia.
// Colaborador, Redactor
@johnny_devv, nowandstudios.com



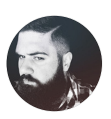
Fran Sevilla. Experto en lenguaje audiovisual, le gusta analizar los videojuegos desde un punto de vista iconológico mientras bebe botellas de whisky.
// Colaborador, Redactor
-



Guillem Ferruz ha jugado a cosas que no creeríais. Insiste en escribir sobre ellas desde su mansión en Barcelona.
// Colaborador, Redactor
@AscodeJuego



Francisco Rodríguez pilota una nave y dispara antes de preguntar. Viciado hasta la muerte.
// Firma invitada
@fran_friki



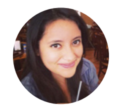
Joaquín Calderón. Diseñador gráfico, ilustrador. Tengo una vida en vectores y píxeles muy rara.
// Colaborador, Ilustrador
@MrSheloner, behance.net/Sheloner



Juan Rubí. Diseñador gráfico e ilustrador compulsivo. Amante del terror, la ciencia ficción y la cerveza bien fría.
// Colaborador, Ilustrador
@JuanRubiPuig, facebook.com/juanrpuig



Laura Casaiz. Diseñadora gráfica e ilustradora a tiempo completo, maga blanca a tiempo parcial.
// Colaboradora, ilustradora
@LauraCasaiz, lauracasaiz.es



Karen Novelo. Diseñadora e ilustradora 3D. Amante de los videojuegos, el jazz y el buen café.
// Colaboradora, Ilustradora
@venusiana_, behance.net/venusiana

Cinco recreativas para partir cabezas y saltar dientes

por Pablo Saiz de Quevedo

En aquellos lejanos finales de los ochenta y principios de los noventa, el agobio de las clases y las presiones paternas tenían un alivio sencillo: buscar en bares, cafeterías y salones recreativos un *beat 'em up*, echar la moneda de cinco duros en la ranura, y sublimar en la acción del juego nuestro ardiente deseo de cascar calaveras entre los habitantes de nuestro entorno cercano. Pero no valía cualquiera: unas ofrecían más visceralidad que otras en el partimiento de jetos, o más métodos (a mano o a máquina) para hacerlo, o entornos más exóticos para hostiar al prójimo.



Double Dragon
(Technos Japan, 1987)

El padre fundador del género, con permiso del 'Renegade' del que hace las veces de sucesor espiritual. Gracias a Billy y Jimmy Lee, y a su gesta por salvar a la hermosa Marian de los Guerreros Negros —a las damiselas en peligro no les daban opción a salvarse ellas mismas por aquel entonces—, podíamos por primera vez disfrutar junto a un colega del placer de zurrar a malotes de medio pelo, mozas *punkarras* y gigantones con *cabeza de apóstol*, usando sus armas contra ellos o empleando uno de los múltiples movimientos marciales a nuestra disposición. Eso sí, una vez rescatada la chica, tocaba disputar a tortas quién se quedaba con ella; en aquellos tiempos, el poliamor era un concepto por explorar.

Final Fight
(Capcom, 1989)

Lo que comenzó como una secuela del 'Street Fighter' (en serio) se convirtió en la consagración de Capcom en el género. De nuevo una dama en apuros, de nuevo criminales a los que apalizar, pero ahora teníamos tres protagonistas diferenciados para elegir, barras de energía para saber cuánto teníamos que zurrar a cada enemigo, objetos para recuperar vida, espectaculares escenarios con múltiples etapas, y adversarios carismáticos, incluyendo uno de los primeros personajes trans del medio. Oh, y una retahíla de referencias ochenteras más o menos evidentes, desde tocayos del cantante y el guitarrista principal de Guns N' Roses hasta jefes finales con nombre de disco de King Diamond. ¿Quién culparía a Capcom por usarlo como modelo para sus múltiples y brillantes incursiones en el *beat 'em up*?



Captain America and the Avengers
(Data East, 1991)

Apalear a criminales zarrapastrosos está bien, pero ¿apalear a genuinos supervillanos? Eso ya son palabras mayores, amigos. Gracias a Data East, podíamos manejar al Capi, Iron Man, Ojo de Halcón o la Visión en una violenta batalla contra Cráneo Rojo y su ejército de supervillanos y *roboces* desechables. Con una jugabilidad en la que los ataques a distancia tenían prioridad sobre los puñetazos, punteada por ocasionales fases de *shoot 'em up* volador, hasta cuatro jugadores podían juntarse para dar una lección a Torbellino, Klaw, Juggernaut, el Mandarín o Ultrón, hasta alcanzar al diabólico Cráneo en persona y darle el tratamiento que todo nazi merece: un señor puñetazo en su descarnada jeta. ¡VENGADORES, REUNÍOS!

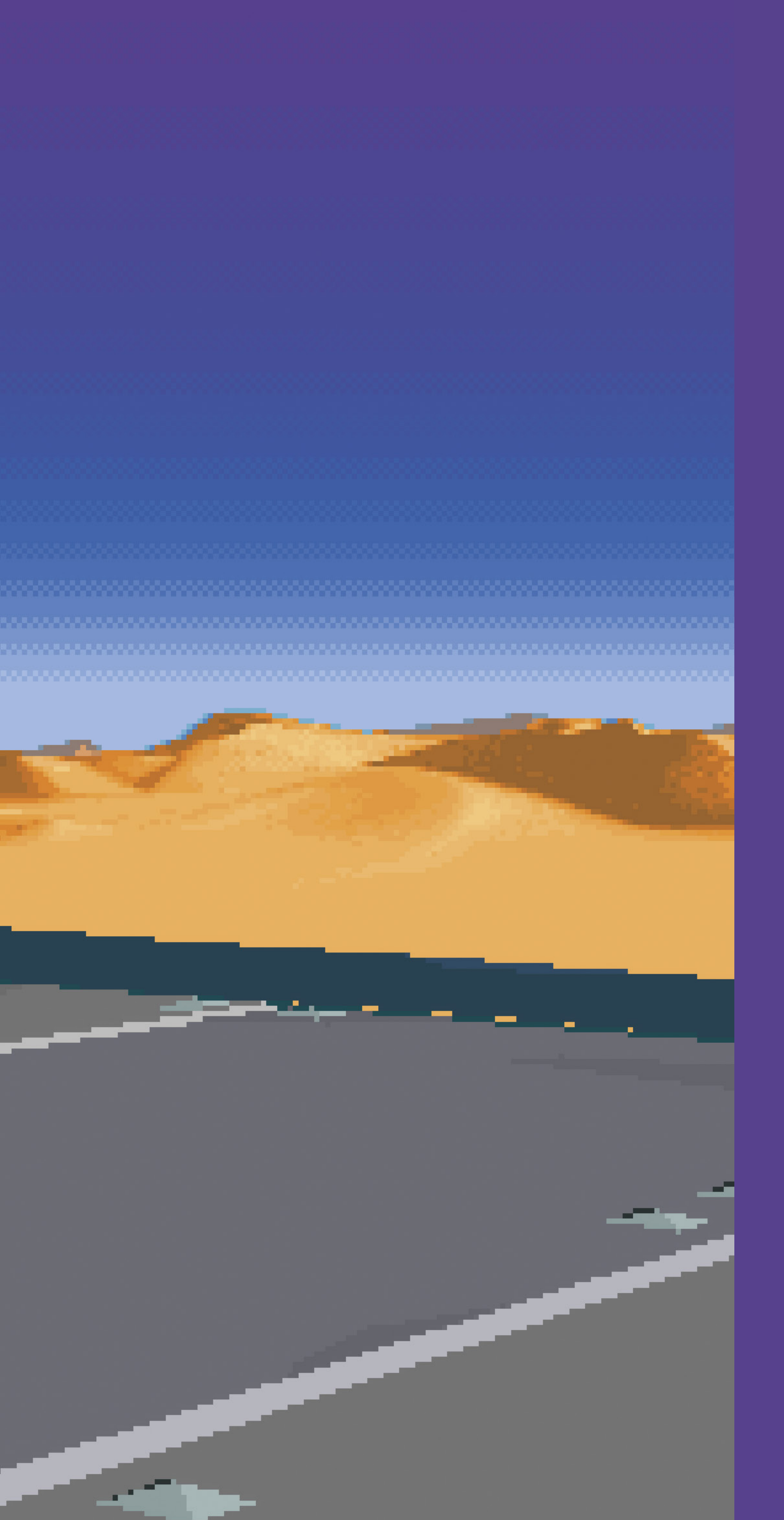
Vendetta
(Konami, 1991)

Konami nunca llegó al nivel de excelencia de Capcom en este género, pero con esta secuela de 'Crime Fighters' se quedó muy cerca. Cuatro pandilleros inspirados en famosos *action heroes*, una chica a rescatar, y mogollón de macarras costrosos de por medio. La variedad de armas más o menos improvisadas, con el bate claveteado como emblema, nos permitía ejercer una brutalidad casi sin precedentes, complementada con patadas a las partes nobles y pisotones a los enemigos caídos; las malas artes de los enemigos tampoco se quedaban atrás, hasta el punto de que algunos países decidieron censurar a algunos enemigos que se ponían *cariñosos* de más con los protagonistas. Pocas veces la mugre callejera ha sido más visible, o más molona.

Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara
(Capcom, 1996)

Tras lograr la tarea casi imposible de trasladar las complejidades del decano de los juegos de rol al género de los tortazos con 'Dungeons & Dragons: Tower of Doom', Capcom lograba el más difícil todavía con su segunda parte: al guerrero, enano, elfa y clérigo de la primera parte se sumaban una ladrona y un mago, así como la posibilidad de que dos jugadores llevaran la misma clase de personaje, más hechizos y objetos mágicos sacados del juego de rol original, y más espectaculares adversarios salidos del bestiario *dungeonero*, culminando en un combate final contra un dragón rojo que, al contrario que en la primera parte, no era opcional. Volver a jugar a la versión de mesa no era lo mismo tras probar esta interpretación.





El luchador virtual

La revolución tridimensional que inició 'Virtua Fighter' con su lanzamiento arcade no fue gratuita. Todavía hoy se escuchan los ecos de un debate encarnizado entre seguidores y detractores de su estética minimalista y poligonal, de sus paisajes lunares y sus saltos de lasciva ingravidez. Sus colores vivos y la limpieza de sus líneas llevaban las de perder contra un *sprite* trabajado que alcanzaba ya su mejor estado de forma. Por suerte, su sistema fácil de aprender pero difícil de dominar y la ausencia de elementos fantasiosos como explosiones y ondas de energía proponía un estilo de lucha directo en el que fidedignas representaciones de diversos estilos de artes marciales nos invitaban a un combate mucho más cercano y corporal de lo que jamás habíamos visto. Y eso le convirtió, en pleno 1993, en el juego que todo el mundo quería tener en su casa, y en la bestia arcade que acabó por instaurar la moda poligonal en la industria.

Virtua Fighter / Sega AM2 / 1993 / Arcade

A challenger appears!

por Fernando Porta

ILUSTRACIÓN: JUAN RUBÍ

Al fondo de un oscuro pasillo, iluminado por el tenue brillo de las pantallas que lo flanqueaban a ambos lados, se erigía un pequeño círculo de gente, agolpada alrededor de una recreativa. Al otro lado del muro humano, dos contrincantes aporreaban los botones mientras la palanca encadenaba medias lunas y *shoryukens*, inmersos en un baile de puños y patadas que mantenía extasiado al público. De repente, una abertura inmediatamente daba paso a un combo; progresivamente, la barra de vida de los dos contendientes se vaciaba y, por fin, alguno de los dos besaba la lona. El ganador se quedaba; el perdedor se ponía a la cola, esperando pacientemente su turno y la revancha. En poco tiempo, los altavoces volvían a anunciar la aparición de un nuevo aspirante a rey de la pista.

La misma escena se repetiría por arcades de todo el mundo alrededor de un *fighting game*, ya fueran los 'Street Fighter' de Capcom o los 'Fatal Fury' de SNK. No nos tendría que sonar extraño: los juegos de lucha nos hablan de competición, de medir nuestras habilidades contra un oponente, capaz de leer nuestros movimientos para castigarnos cruelmente en cuanto le demos la oportunidad. La IA no deja de ser un triste sustituto, un lugar donde aprender a encadenar ataques y enfrentarse a determinadas situaciones que no tiene nada que hacer contra ese duelo mental que ocurre cada vez que dos personas se ponen a los mandos.

Así los arcades se convirtieron en un lugar de reunión, pero también de aprendizaje: las tardes eran un ejercicio de observación constante, mirando por encima del hombro de la persona que estaba jugando en aquel momento, memorizando mecánicas y patrones que después se intentaban replicar en los enfrentamientos posteriores. Derrota tras derrota, se analizaban las carencias, los movimientos que no terminaban de salir y que se repentizarían tarde o temprano. Perder era un peaje necesario, para mejorar, para aguantar toda la tarde con los cinco duros que nos habían dado mientras una panda de curiosos se empezaba a congregar a nuestro alrededor, observando cada movimiento para tener una oportunidad contra nosotros.

Aun con todo, la cruzada tecnológica fue inmisericorde: los salones cerraron, incapaces de ofrecer algo diferente a las consolas domésticas que ya podían replicar 1:1 la tecnología arcade. El ▸


KO
99
FIGHT!



tiro de gracia fue la introducción del modo *online* en buena parte de los juegos que iban saliendo al mercado, convirtiendo el jugar contra desconocidos en un mero trámite de conexión. Por supuesto, se mantuvieron pequeños reductos marginales: fiestas LAN para la escena PC (mención aparte para Corea, donde los juegos de estrategia se convirtieron en deporte nacional), arcades que sobrevivían con una fiel clientela adicta a aquellas experiencias, eventos locales que conseguían reunir a una pequeña cantidad de personas en lugares de mala muerte… El arcade (o el videojuego) como espacio social presencial todavía conseguía chapotear —a duras penas— sobre los restos del naufragio.

Pero el *online* no dejaba de ser un triste sustituto y más en los *fighting games*, donde la rapidez a la hora de reaccionar y la improvisación eran la tónica que marcaba las partidas. El *lag* —el retraso excesivo entre la pulsación del mando y la transmisión al servidor— hacía mella en las habilidades de los jugadores. Y la experiencia era diferente: no era lo mismo vivir la tensión del momento, ver la cara a tu oponente, levantarse de tu asiento con los brazos en alto cuando habías ganado un *round* especialmente complicado mientras la multitud te vitoreaba. No había sentimientos; sólo máquinas obsesivas, seres incapaces de aceptar una revancha o aprender por el camino, cegados por la salida fácil del *ragequit*. Había que recuperar de alguna forma ese sentir, la pertenencia a una comunidad que ya habían generado algunos foros online como shoryuken.com o NeoGaf donde se podían aprender técnicas que, de otra manera, era imposible conocer.

Mientras, Japón seguía ajeno a lo que pasaba en el resto de continentes: los salones recreativos, impulsados directamente por las desarrolladoras, avanzaban hacia el más grande, más llamativo, más experiencia. En una sociedad en la que la convivencia con extraños se terminaba a la salida del trabajo, los arcades no dejaban de ser un punto de conexión con otras personas, ajenas al mundo laboral y familiar. Jóvenes, mayores, trabajadores de mediana edad dejándose sus yenes en enfrentarse contra alguien, medir sus habilidades y abandonar durante media hora ese espíritu de grupo y cooperación nacional en pos de aplastar al rival. Surgieron nuevas tipologías en la lucha: los *2D fighters* más complejos como ‘Guilty Gear’ o ‘Melty Blood’ —donde se mezclaban diferentes subsistemas con el enfoque tradicional derivado de ‘Street Fighter’—, los *3D fighters* —en

los que el movimiento lateral en tres dimensiones permitía mayores posibilidades a la hora de gestionar el espacio— y los *platformer fighters* —en la línea de 'Super Smash Bros.' donde el objetivo era echar al contrincante del ring—.

Tanto en Japón como en América, el efervescente mundo de la lucha debía volver a encontrar un lugar donde cualquier persona pudiera enfrentarse contra otro, cara a cara, sin subterfugios, en una suerte de arcade global, que se acabó materializando en torneos de lucha como el EVO americano o el Tougeki japonés —tristemente discontinuado en 2012—. Jugadores de todas las nacionalidades y niveles podían inscribirse en la competición para intentar conquistar la cima de los *fighting games*; unos pocos conseguirían alzarse con la victoria. La democratización de internet y la irrupción del *streaming* agrandó la leyenda de estos eventos, construyendo una ventana al juego competitivo que aún hoy se sigue ampliando, brindando momentos, historias, personajes que, de otra forma, nunca hubiéramos conocido.

Pero lo más importante es que esos mismos torneos y las comunidades de alrededor se han convertido en gigantescos lugares de aprendizaje, gracias a nuevos formatos que permiten compartir, enseñar y acercar al mundo el formato competitivo de los *fighting games*. Cada día se crean nuevas reglas, técnicas diferentes que permiten acercarse paso a paso a la cima. Se acabó lo de mirar al abusón del salón recreativo; el límite puede ser el trono del mejor jugador del mundo, siempre que seas capaz de invertir las horas suficientes para intentar acercarte a los mejores. Esta posibilidad de aprender también ha transpirado en los más altos niveles de competición, materializandose en una brecha entre la escena americana y la japonesa; el desarrollo del arcade en tierras niponas ha generado un nivel de juego casi inalcanzable para el occidental, forzando al jugador a moverse hacia Japón para seguir mejorando.

Así, el arcade como lugar de reunión no ha desaparecido, pero se ha transformado. Por el camino, ha abandonado las máquinas llenas de luces y sus estridentes altavoces con tal de dejar paso a lo realmente importante: el fragor de la lucha, ese baile de joysticks en el que nosotros, asomados por encima del hombro, seguimos aprendiendo cada día con la esperanza de no caer en el próximo *round*. Sea cual sea el resultado de nuestro próximo encuentro, un nuevo oponente ha aparecido.



Fotografía: David Zhou / Polygon

MANUAL DE PESCA
PARA PRINCIPIANTES

G Darius

por Israel Fernández

«¿Puedes tú sacar a Leviatán con un anzuelo,
o acaso con una soga sujetar su lengua?
¿Pondrás un junco en sus narices,
o con espina horadarás sus quijadas?

¿Te hará él muchas súplicas,
o hablará con lisonja y agasajo?
¿Celebrará un pacto contigo,
para que lo tomes por siervo perpetuo?
¿Jugarás con él como con un pájaro,
o lo atarás para tus muchachas?

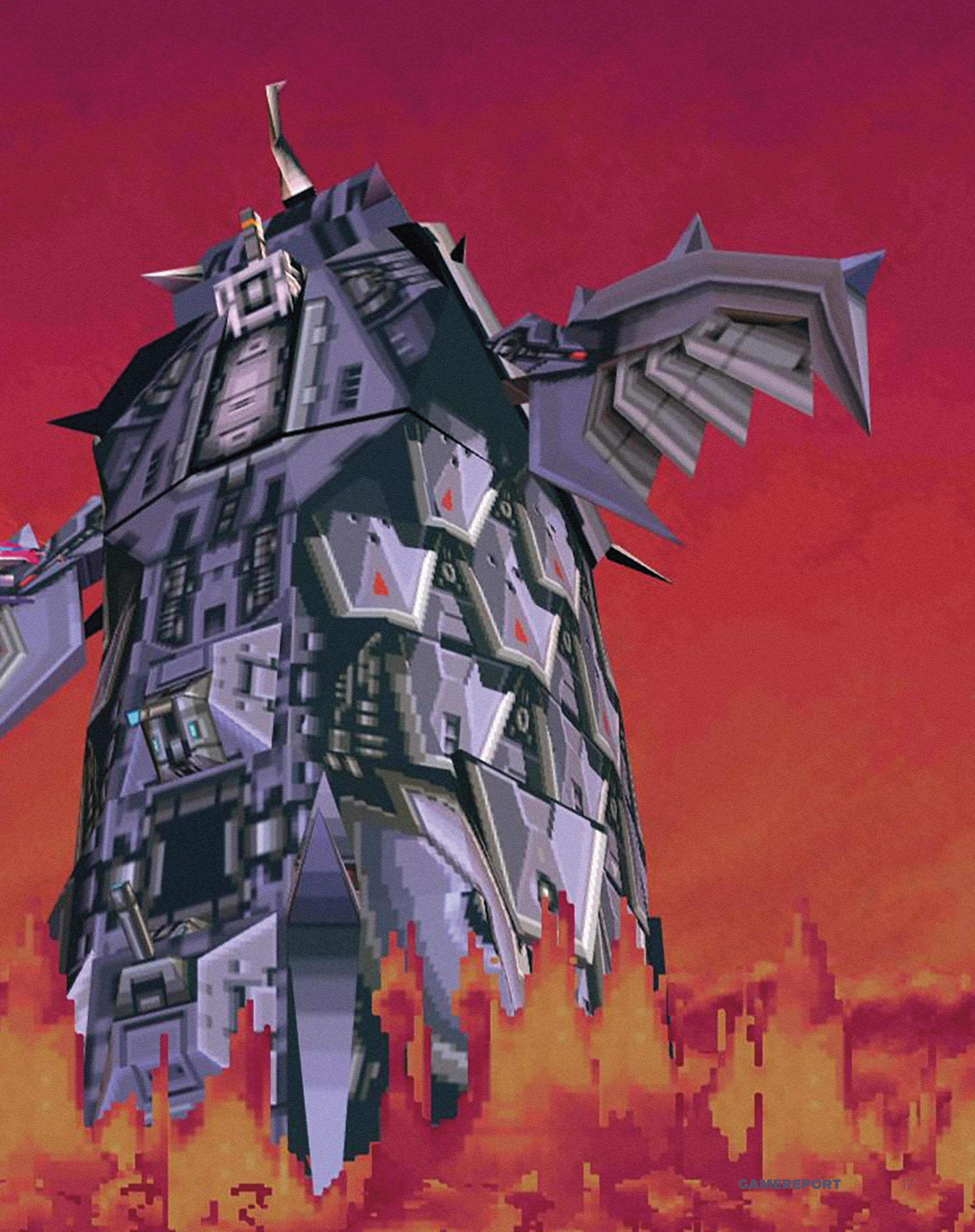
¿Harán de él un banquete entre socios?
¿Lo repartirás entre los mercaderes?
¿Cortarás su piel con tu cuchillo
o llenarás de arpones su cabeza?

Pon la mano sobre él.
Acuérdate de la batalla. No volverás a hacerlo».

Job 41:1-8 'Biblia de Las Américas' /
'Traducción del Nuevo Mundo'

Comienzo citando uno de los libros predilectos de cualquier cristiano con cierta intención: no hay regocijo en el dolor, la victoria es un pacto privado, algo secreto entre la pieza que te llevas a casa y tú. Mi relación con 'G Darius', el videojuego publicado por Taito en arcades japoneses durante ▸





el verano de 1997 y, justo un año después, en la primera PlayStation, es, como mínimo, algo íntimo. Llegué a él tarde, por medio de la Euro Demo 37, aquélla que incluía 'World League Soccer', 'Tombi!' y un par de proyectos montados con Net Yaroze. El caso es que nunca había visto nada igual: cuarto arcade de la franquicia, primero en incluir gráficos poligonales, aquel festival de sardinas, pirañas, truchas y rodaballos se transformó en objeto de deseo, un portento con 258 archivos de audio de los cuales sesenta estaban dedicados exclusivamente a retratar tipos de explosiones; dinamita a sesenta *frames* por segundo con quince *final bosses* y setenta y dos enemigos secundarios. Resultó que, en tiempos de pueblo llano, humo, polvo y tragaperras, nadie había oído hablar del artefacto. Y se tornó en la caza de una ballena blanca.

'G Darius' es quizá la puerta de entrada idónea para ese raro género abreviado *shmup*. Es, sin ambages, fácil de jugar: deja continuar sin límite, incluso recuperar poderes perdidos, seleccionar el tipo de bomba y carga de misiles. Tanto en Arcade, Beginner —donde sólo se completan tres zonas de cinco— como en Boss Battles, podemos modificar los parámetros de dificultad de «Super Easy» a «Mania», de un crédito (*permadeath*) a nueve; de empezar con cero esferas de agarre a seis. Hay más orbes de ayuda que en otros 'Darius', todo funciona con simpleza y especificidad. No se trata de un



bullet hell esquizoide: siempre sabes qué está sucediendo. Sientes que puedes retomar el control en cualquier momento. Pero el juego desapareció pocos meses después del lanzamiento y los radares apuntaron a cosas más adecuadas a los tiempos: *platformers* y RPG en proceso de occidentalización.

Mejor os cuento a qué debo tanta devoción. Para mis ojos infantes, la «G» que hace de prefijo es la de «gigantic», por la escala de los adversarios. Aunque, pese a la ausencia de consenso, en realidad sería una abreviatura de «Genesis», refiriéndose a la línea temporal en la cronología narrativa del juego. De allí viene nuestro Leviatán. Como en el 'Génesis' bíblico, donde los hebreos hacen referencia a los *tininim* para citar una especie de cocodrilo cetáceo, las bestias de 'G Darius' apelan a un tiempo primitivo: según el libreto, ciertas criaturas marinas sobrevivieron a una gran guerra (diluvio) y evolucionaron a las grandes bestias acorazadas que ahora son. Su guión es un despropósito magnífico: los humanoides de Amnelia han de enfrentarse a los Thiima —precursores de los Belsar— haciendo uso de los Silver Hawks, naves como las que pilotamos durante el juego, diseñadas con tecnología de la especie invasora. Dos pilotos veteranos, Sameluck Raida y Lutia Feen, chico y chica,

son los elegidos para destruir las bases Thiima en Kazumn, satélite del planeta Darius. El resultado se traduce en darse de hostias con un *melanocetus johnsonii* (pez abisal), una tortuga que escupe crías kamikaze, una medusa *tróspida*, una cigala flamenca y una mantarraya que reparte amor en forma de fuego.

Como es obvio, uno no se enamora de un videojuego por su fauna marítima, sino por cómo se accede a pescar tamañas piezas. 'G Darius' está construido en torno a dos pilares: sírvete del oponente para sobrevivir, y no dejes de disparar. La mecánica es sencilla: si hemos recogido una esfera púrpura, tenemos la opción de lanzársela a cualquier enemigo y atraparlo, alistándolo a nuestras filas. Si se trata de un *sub-boss*, deberemos debilitarlo antes. Ellos acoplarán su nomenclatura, creando nuevas tipologías de nuestro embarcadero. Y esto redunda en nuevas formas de jugar.

«ESTO ES 'G DARIUS': UN PEQUEÑO MOSQUITO INMISCUYÉNDOSE ENTRE GODZILLA Y GAMERA DÁNDOSE DE HOSTIAS»

Me explico: con el arma principal disparamos en línea recta, en secuencias de una a cinco filas. Los potenciadores rojos aumentan la cantidad de proyectiles —a veces cambiaremos por ondas de choque—. El arma secundaria, misiles Twin, puede dirigirse en cuatro direcciones. Potenciadores verdes para los especiales y esferas azules para el escudo. Y ya se sabe, sin escudo estaremos muertos de un solo toque. Hasta aquí todo bien. Cuando atrapamos a un bicho, mediante un sonido similar al chillido de caza de un águila —no olvidemos que somos un halcón de pesca—, la forma de jugar se transforma. Aumentamos potencia de fuego, sí, pero todo depende del uso que queramos darle. Si nos desplazamos para atrás algunos actuarán de barrera, carne de cañón. Exacto: un *parry* en mitad de vuelo. Los rivales terrestres tipo *mecha* son los más golosos, llenando el mapa de pequeñas minas verdes; otros se adelantan como una vanguardia sacrificial. Cada enemigo cuenta con su propio patrón de ataque, y todos ellos terminan sirviendo al fin mayor: o mediante una bomba, y cualquier bicho viviente cercano al radio de explosión desaparecerá, o mediante un haz, un *burst*, un ▸



beam alpha en la versión original. Llámalo como quieras, pero gracias a estos rayos con forma de viga industrial sobreviviremos sin devorar uno a uno todos los créditos. Una vez conozcamos los patrones de cada *boss*, las piezas vulnerables entre tanta escama de acero, podremos contrarrestar su rayo mortal con el nuestro, actuando como defensa y daño masivo, un choque de ondas que ríete tú de Goku *versus* Vegeta.

Y su virtud nace de su sencillez. En las escenas más tensas de la partida la música se congela y jugamos en silencio, sólo acompañados por los chasquidos y ronroneos de la metralla. Con una música lúgubre —los miembros de Zuntata se sirven de hipnótico *techno goth*— en un sentido tonal y estructural, más ambiental que rítmica, propicia esa oquedad opresiva del espacio, de saber que, tomes la ruta que tomes —cada trayecto se bifurca en dos, durante un tiempo de gracia marcado sobre una barra verde e indicado mediante letras del alfabeto griego— estarás rodeado, sin posibilidad de huir. 'G Darius' hace sentir extranjero en tierra extraña, viajero de 'Dune', con todos esos rótulos transmitiendo urgencia («Warning! A Huge Battleship is Approaching Fast!») ante una verdadera escala de destrucción y abatimiento. El vaticinio de algo grande aproximándose a velocidad de vértigo nos recuerda que no somos un piloto viviendo aventuras en el aire. Somos una Silver Hawk resistiendo al borde del colapso mientras, fuera de plano, rayos de neutrones destruyen asteroides gigantescos. Y, como decían en 'Starship Troopers', «el único insecto bueno es el que está muerto».

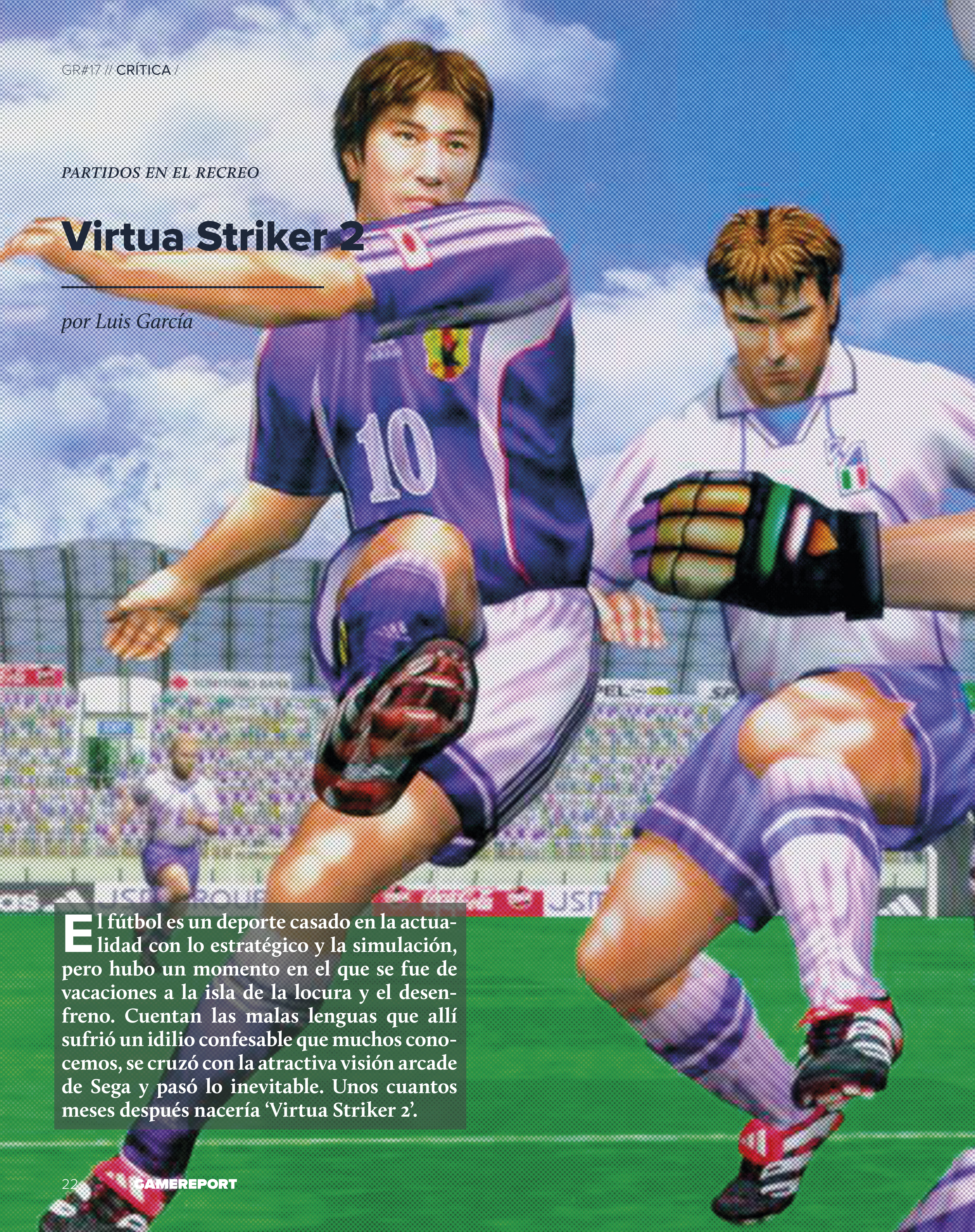
Decíamos que 'G Darius' es único en su especie, primero de la familia en sustituir *sprites* por polígonos, una suerte de 'RayStorm' afinado en el que un *engine* 3D combina fondos renderizados en 2D con un montón de cabriolas visuales: ascensos y descensos a cuarenta y cinco grados, afectando a la zona de apuntado, escorzos y cambios de perspectiva —en la línea de fuego, de derecha a izquierda— y un acabado de texturas simples bajo colores brillantes, concediendo ese *cartoonismo* propio de 'Los Halcones Galácticos'. No es fácil de imaginar: hay que verlo vivo, en movimiento, coleando. En lo técnico, la peor parte se la lleva PlayStation, cayendo hasta unos cinemáticos 24 fps en momentos puntuales, con rivales cargando su esqueleto vectorial en tiempo real, etcétera. Algo de lo que el arcade estuvo exento, tanto en su entrega original bajo placa Taito FX1-B como en su 'Version 2', un *port* al que se añadió más dificultad y algunos cambios en las oleadas de enemigos.

'G Darius' es la forma final de una idea. Una tan firme que Taito nunca ha logrado abandonarla. Con variaciones y cambios de nombre, todos los 'Darius' son *los 'Darius' después de 'G'*. Que en el menú de Select permita acceder al *display* para ajustar el HUD, separándolo o directamente suprimiéndolo,



«'G DARIUS' ESTÁ CONSTRUIDO EN TORNO A DOS PILARES: SÍRVETE DEL OPONENTE PARA SOBREVIVIR Y NO DEJES DE DISPARAR»

habla del fervor casi fetichista que sentía Taito por sus fieras marítimas, por esos caballos de Troya tan mimados que acabarían siendo chatarra espacial. Pero al final, pescador o pescado, nuestro destino es idéntico: desintegrarnos en un beso de fuego. En su día, cuando por fin logré hacerme con la copia completa, no podía entender de dónde procedía aquella mitología, qué era la Reina Fósil y por qué estaba deseando enfrentarme a ella una y otra vez, o verme reflejado en la mirada vítrea de Eclipse Eye y sentir un escalofrío, tener 'Final Fantasy IX' sin desprecintar y preferir otra partida rápida a eso de lanzar láseres por todas partes. Imagino que ahí está el génesis de un buen arcade: poder volver a él y seguir sintiendo el aliento joven, casi helado, como una mañana de pesca, aunque tengas el sendero tan aprendido como los surcos de tu mano.

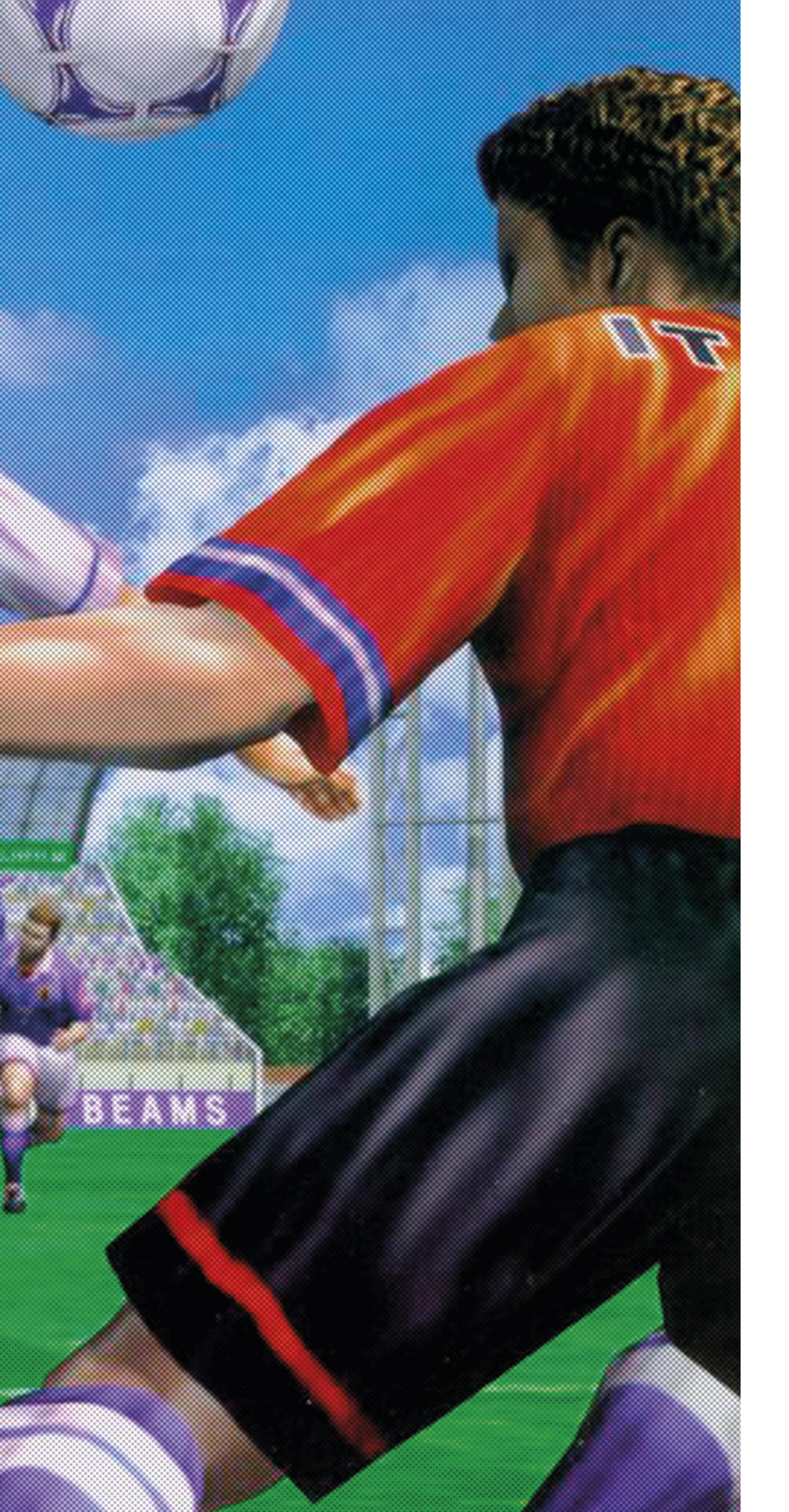


PARTIDOS EN EL RECREO

Virtua Striker 2

por Luis García

El fútbol es un deporte casado en la actualidad con lo estratégico y la simulación, pero hubo un momento en el que se fue de vacaciones a la isla de la locura y el desenfreno. Cuentan las malas lenguas que allí sufrió un idilio confesable que muchos conocemos, se cruzó con la atractiva visión arcade de Sega y pasó lo inevitable. Unos cuantos meses después nacería 'Virtua Striker 2'.



'Virtua Striker' surgió como franquicia en 1995 bajo el golpe de martillo y cincel del mítico estudio AM2 de Sega. De él manaba cada una de las joyas que conformaban la plantilla de títulos de la serie 'Virtua', conocidos juegos arcades diseñados originalmente para recreativas y que luego darían el salto a consolas. La saga de fútbol de Sega fue la excepción, permaneciendo fiel a los salones recreativos salvo en dos ocasiones; la versión 2000.1 de 'Virtua Striker 2' —lanzada para Dreamcast— y el tercer capítulo de la saga en su versión 2002 que llegaría a la GameCube de Nintendo. Al título que comenzó la franquicia a mediados de la década de los noventa se le atribuye el honor de ser el primer juego en tres dimensiones dedicado al balompié. Su éxito en Japón justificó una secuela que se ▸

expandiría a nivel mundial. Sus primeras versiones —'97, '98, '99 y '99,1— irían de la mano de la Sega Model 3, mientras su última versión, la 2000, se lanzaría en el arcade Sega Naomi, placa implantada en Dreamcast y que permitiría su posterior *port*.

'Virtua Striker 2' supuso un hito en mi adolescencia. Teníamos a nuestro alcance juegos con más opciones, mejor jugabilidad e incluso licencias, pero ninguno dejó tantas tardes de diversión como el título de Sega. Olvídense de las voces repetitivas de los comentaristas, de ajustar manualmente la posición de los jugadores en las estrategias, incluso de las tarjetas amarillas y los fueras de juego. Los salones recreativos albergaban una fórmula ya conocida que se agarró como una garrapata a la potencia de la placa Naomi. «El mayor espectáculo del mundo» me decía una voz que emanaba de mi interior, ansiosa de echarle el guante. Sean bienvenidos a la máxima expresión del balompié arcade.



La previa

Los momentos previos al partido pasan rápido, en cuestión de segundos nos encontraremos cargando el *match*. Antes de ello deberemos escoger entre las veinticuatro selecciones que forman el cuadro de un torneo que tendrá octavos como primera parada y destino la finalísima. Lanzado un año antes del mundial del 98 de Francia, era lógico que estuviesen representadas gran parte de selecciones de las treinta y dos que jugaron el trofeo que finalmente alzaron Zidane y compañía. A pesar de no tener licencias oficiales, la recreación de los jugadores es muy fidedigna, pudiendo reconocer fácilmente a Michel Salgado, Ronaldo o Roberto Baggio. Sin ser éste un punto que afecte a la jugabilidad, es cierto que para los seguidores de este deporte aporta un grado de nostalgia agradecida a la experiencia.

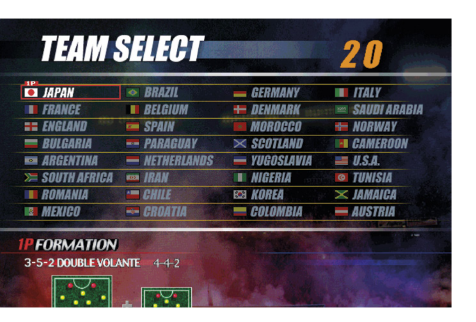
Una vez seleccionado nuestro equipo nos toparemos con una segunda elección: escoger entre dos estrategias asignadas a cada once por su filosofía de juego y que darán forma a la posición de nuestros jugadores en el campo. Brasil e Italia no tendrá las mismas opciones, aunque el 4-4-2 se mostrará como la formación más universal del título. Ya dentro del partido veremos cómo en la esquina inferior izquierda se nos permitirá seleccionar entre una actitud defensiva u ofensiva, además de la neutra, llamada para la ocasión *normal*. Esto afectará a nuestro juego, y dada la aleatoriedad de la acción y los escasos dos minutos de tiempo que dispondremos para vencer —a los que sumar los veinte segundos de *golden goal* y la tanda de penaltis— se aconseja siempre salir a morder.

Pitido inicial

En lo que tardamos en suspirar la carga del partido habrá finalizado, y de repente nos

«‘VIRTUA STRIKER 2’ SUPUSO UN HITO EN MI ADOLESCENCIA. TENÍAMOS A NUESTRO ALCANCE JUEGOS MÁS COMPLETOS, PERO NINGUNO DEJÓ TANTAS TARDES DE DIVERSIÓN COMO EL TÍTULO DE SEGA»





Ups, que los equipos son 26, no 24

‘Virtua Striker 2’ esconde en su interior al F.C. Sega, equipo especial de la saga formado por miembros de su plantilla, y al MVP Yukidan, extraño equipo formado por mariachis, esquimales, un gigante, un muñeco de nieve, una tortuga incluso y una vida microscópica que habita bajo el océano ártico. Estos dos equipos son seleccionables por códigos de desbloqueo y, aunque pueda parecer mentira, cualquiera de los dos son buenas opciones para echarte un torneo.

encontraremos frente a frente con nuestro adversario. La vista lateral del juego que copia a la cámara de la retransmisiones televisivas es bastante cercana, lo que nos obligará a tener muy en cuenta el minimapa situado en la parte inferior central del monitor. Un árbitro invisible pita y da comienzo el partido. Nuestra experiencia previa nos alertará de que no podremos dormirnos en los laureles, que el balón debe ir de jugador en jugador y que aun así no tenemos garantizada la salida de nuestro campo. Si eras un neófito de ‘Virtua Striker 2’ posiblemente no entendieses cómo un partido de fútbol podía convertirse en caos absoluto, en una pachanga de patio de colegio. Y ahí es justo donde reside la magia del juego de Sega.

Balón largo, con un poco de suerte el defensa del rival se pasará de largo y tu jugador quedará libre cerca del área con posición de disparo. Lo normal será que pases la mitad del partido chocando con tus adversarios, un toma y daca perpetuo, ahora robo yo tu pelota y ahora tú me la robas a mí. El resultado final dependerá en gran parte de las veces que cortes el avance de tu adversario, por eso será básico jugar al ataque y presionar, lo idóneo sería que lograses bloquearlos en su campo. Pero nunca te fíes. Los controles ayudarán a que la velocidad de la acción sea tan efectiva como parece; tres botones, chute, pase largo y pase corto. Los mismos que valen para entradas leves o segadas. Todas nuestras herramientas también serán las tu rival, así que aunque consigamos tenerlo contra las cuerdas ellos podrán cortarte el ▸

paso y salir con un balón largo para culminar un contraataque perfecto que te deje con cara de tonto. *No es justo, ha sido suerte*, decíamos en el patio al salir alguien victorioso de una acción en nuestra contra.

Prórroga

Ese vaivén aleatorio de la acción es producido en gran medida por una inteligencia artificial y unos controles que dejaban bastante que desear, pero que eran los responsables de la mayor parte de la diversión. Tanta imprecisión convertirá los partidos en una ruleta rusa. Tal es el descontrol que un inocente pase raso a tu portero podrá desencadenar un gol en contra tras ir éste a buscar uvas. Si te pasa en contra maldecirás, si es a tu favor te reirás a carcajadas y le pondrás tres velas blancas a tu diosa. Esa tendencia al desentenderse del balón será una práctica muy habitual en las últimas versiones del juego, donde el control se volvería algo más tosco e impreciso. Me gusta pensar que tras el *feedback* de los jugadores AM2 se daría cuenta de dónde residían verdaderamente el placer y las risas, que complementados con el ritmo frenético de la acción lograban que la experiencia fuese imperfecta pero sublime.

Para contrarrestar las imperfecciones de la jugabilidad el título hará gala de una ambientación remarcable, de estadios que sin ser reales se sentirán vivos, plagados de espectadores animando la acción con himnos reconocibles y banderas ondeadas al viento. Los efectos de sonido pecan de poca variedad, ya que tanto segadas como choques, disparos e impactos contra el palo tendrán asignado por separado un único sonido invariable. No existen los comentarios hablados durante la acción, el único narrador que escucharemos es el que hará referencia a faltas, penaltis, goles y otros incidentes a balón parado, pero nunca hablará para comentar lo que sucede mientras el balón corre por el césped. Una decisión de AM2 claramente a favor del ritmo y la inmersión en el partido y que consigue que la limitación se vea minimizada por el resto de la propuesta.

Penaltis

Esa propuesta en pos de la diversión total quedará reflejada en la tanda de penaltis, a la que podremos acceder si no logra- ▸



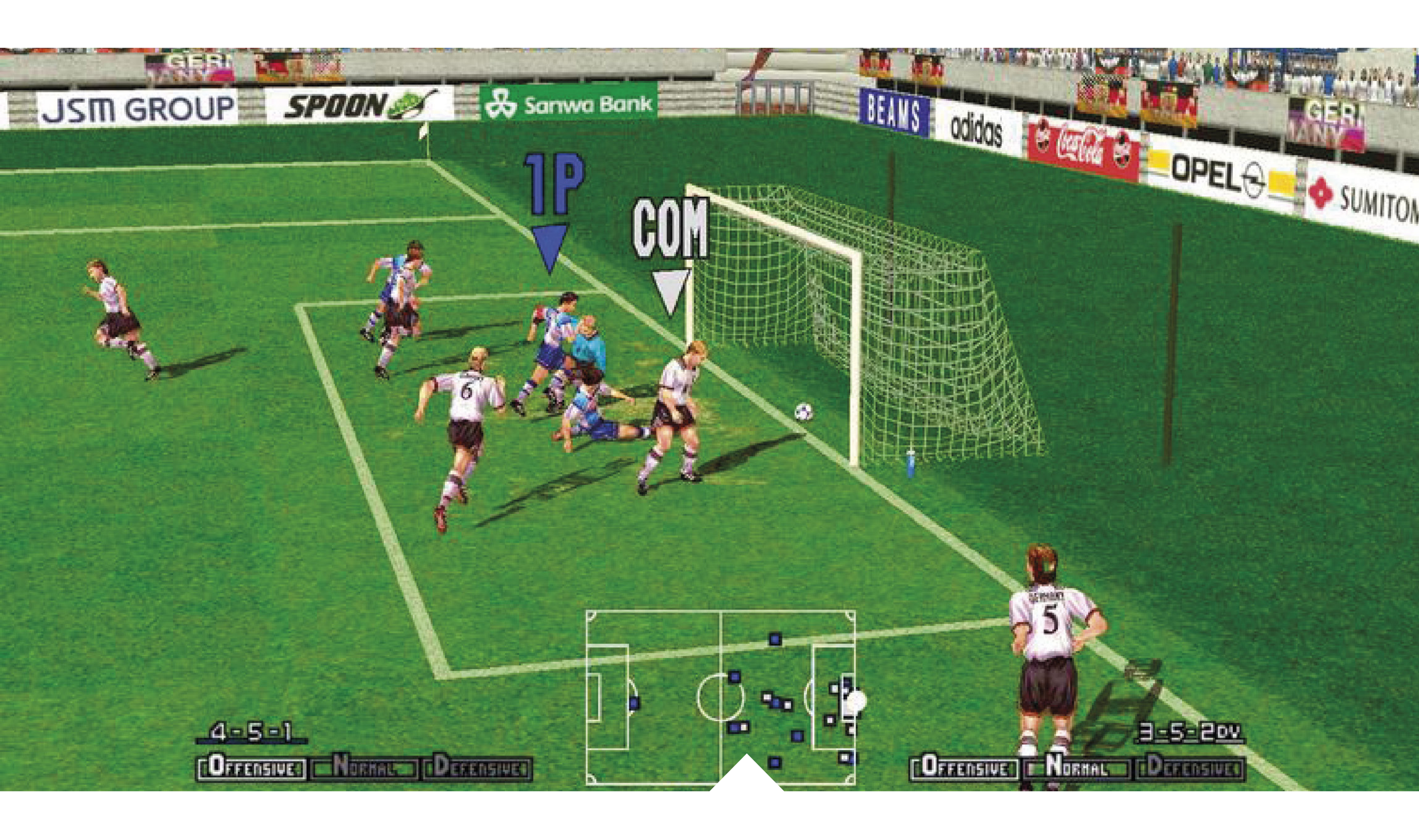

01:57
00
1P
COM
JSM GROUP
Sanwa Bar
DEFENSIVE
OFFENSIVE
NORMAL
CREDITS 3
PRESS START BUTTON



mos meter más goles que nuestro adversario. Como producto capitalista hubiese sido lícito cortar el crédito si acabábamos el tiempo reglamentario sin vencer, pero 'Virtua Striker 2' será más benevolente y nos dará la oportunidad de vencer al mejor de cinco disparos. Un turno tú, otro la máquina. Olvidemos la posibilidad de elegir tiradores, aquí se premian las prisas. La barra de potencia del disparo será tan crucial aquí como en el transcurso del tiempo reglamentario; demasiado flojo y el portero daría caza del balón, demasiado fuerte y el esférico se iría a la tercera grada, la potencia perfecta y el juego recompensaría con un golazo por toda la escuadra.

Aquí es donde entraba en escena mi mecánica preferida del juego, ese sistema de valoración de goles con el que siempre te podrás picar con un colega o contigo mismo, alcanzando el cénit cuando la puntuación sea mayor de 400 puntos. Un golpeo de balón desde mitad del estadio que entrase a media

«PARA MUCHOS, 'VIRTUA STRIKER 2' SUPONÍA EL CAOS ABSOLUTO POR SU TOSCA JUGABILIDAD; PARA EL RESTO, ÉSA ERA LA MAGIA DEL JUEGO»



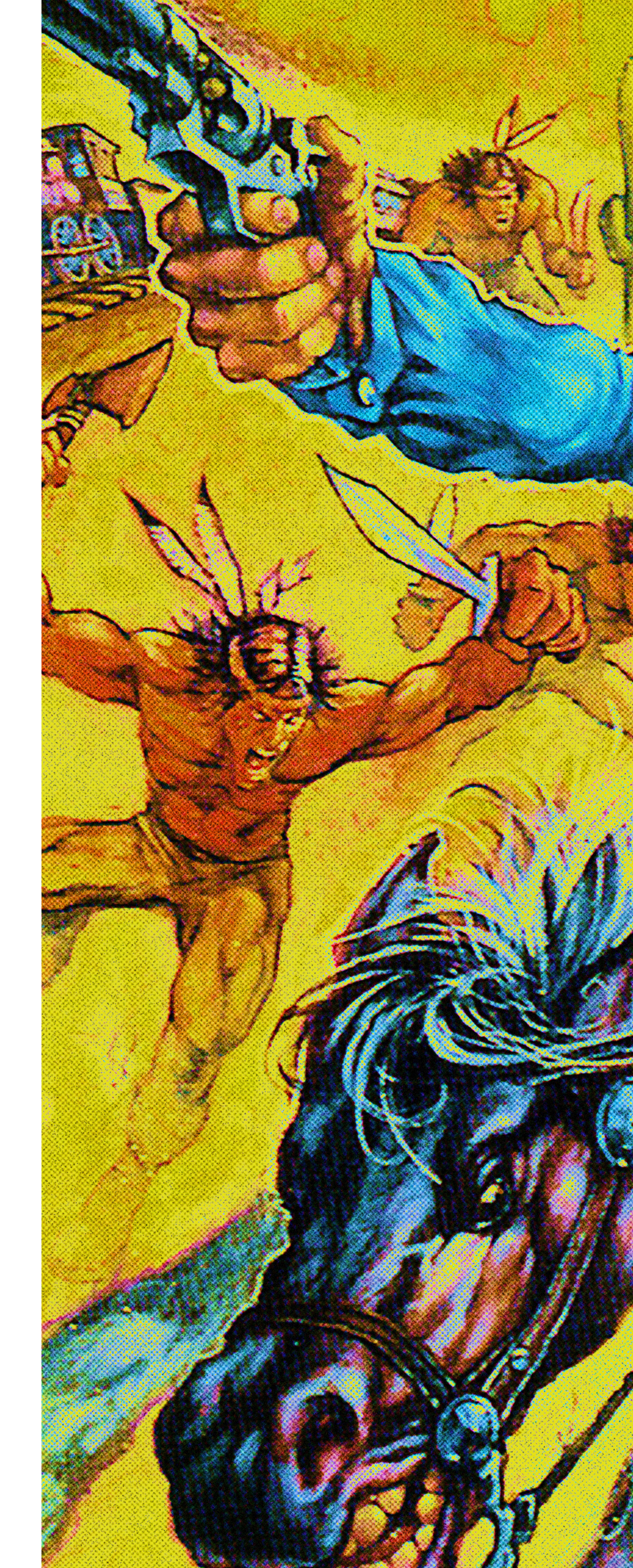
altura: 230 puntos. Ese mismo disparo si impacta en el larguero y cae en picado: 367 puntos. Una combinación entre tres jugadores por todo el lateral del campo, el extremo llega al límite del área, centra y nuestro ariete remata de *tijera*, golazo por la escuadra y el marcador de puntuación alcanzará los 400 puntos. Bendito momento en el que controlas las vaselinas, los recortes al portero y los efectos del balón. Bendito *rainbow goal*. Tu habilidad marcando se verá recompensada en forma de repeticiones que harán trabajar más que nunca al comentarista *vago*: «rainbow goal», «fantastic goal» y «wonderful goal» cantará acompañando las repeticiones de tu jugada destacada, allí donde el balón dejará un recorrido en forma de arcoíris. Este sistema de valoración y premio representa muy bien el carácter distendido de 'Virtua Striker 2'. Podías ganar 4-0 en una final contra Brasil o Italia, pero sería un triunfo descafeinado si en la repetición no aparecían los goles de arcoíris.

Me gustaría poder entrevistar a Kantarou Fujita, director del juego, sobre el porqué de ese énfasis en la diversión, en la sonrisa, en agravar las imprecisiones de la jugabilidad. Me gustarían muchos más textos sobre 'Virtua Striker 2' en internet y muchas más máquinas recreativas al alcance, incluso Dreamcast encendidas en los hogares para jugar al título que demuestra que en el deporte de élite no todo se traduce en recta perfección, dura competencia y tensiones que se inflaman sin necesidad de chispas. Que 'Virtua Striker 2' supiera hacerse un hueco, tanto en salones arcades como en nuestros hogares, en un momento en el que las dos sagas que hoy comparten protagonismo ya danzaban a sus anchas, demuestra que merecía este humilde homenaje. Al menos en mi habitación siempre habrá una Dreamcast preparada para ver salir de nuevo al arcoiris.

EN BUSCA Y CAPTURA

Sunset Riders

por Fernando Porta



Este Salvaje Oeste no es como el que me habían contado: es verdad que huele a pólvora, a caballos en el abrevadero, a atracos y bandidos... pero hay en el ambiente un tufillo a tierras lejanas, a balas disparadas sin ton ni son por cuatro vaqueros dispuestos a no dejar recompensa sin cobrar. No esperes duelos de miradas en este lugar, porque los Sunset Riders son de disparar primero y cobrar después.

¿Qué es lo que atrae a la gente hacia una recreativa? ¿Los altavoces bramando la melodía del *attract mode*? ¿Las gigantescas pantallas anunciando una experiencia sin igual? ¿O decenas de cabezas arremolinadas alrededor de la máquina de turno? Corría el año 1990, y Konami sabía que esto último era la clave para dominar los salones arcade. La idea era sencilla pero eficaz: en vez de dos jugadores simultáneos, sus máquinas tendrían hueco para cuatro *joysticks*, como ya hiciera 'Gauntlet' en 1985. A ello le unirían una franquicia con bastante tirón entre el público ▸



infantil como 'Teenage Mutant Ninja Turtles' y ¡*voilá*!: habían creado el cóctel perfecto para tener a toda la chavalería pegada a la pantalla. Los gigantescos *sprites* que inundaban los escenarios, unidos a unas mecánicas que no se apartaban del esquema *salto más combo de cuatro golpes*, hicieron el resto.

Con el mullido colchón financiero que les reportó esta primera incursión a cuatro bandas, la estrategia se mantendría durante 1991: Konami adquirió la licencia de 'Los Simpson' para pasarla a formato videojuego con título homónimo, conservando el estilo que había encumbrado a las Tortugas Ninja a la cima de los arcades, y transformándolo en un tragamonedas de manual, gracias a sus (injustos) jefes finales y a las constantes hordas de enemigos que asediaban a Marge, Bart, Homer y Lisa. No se quedarían estancados ahí: el parque de máquinas esperaba ser renovado un año más, y a los dueños de los salones no les quedaba otra que diversificar su oferta para atraer más clientela. Era hora de poner en vereda a los más despiadados bandidos del Viejo Oeste.

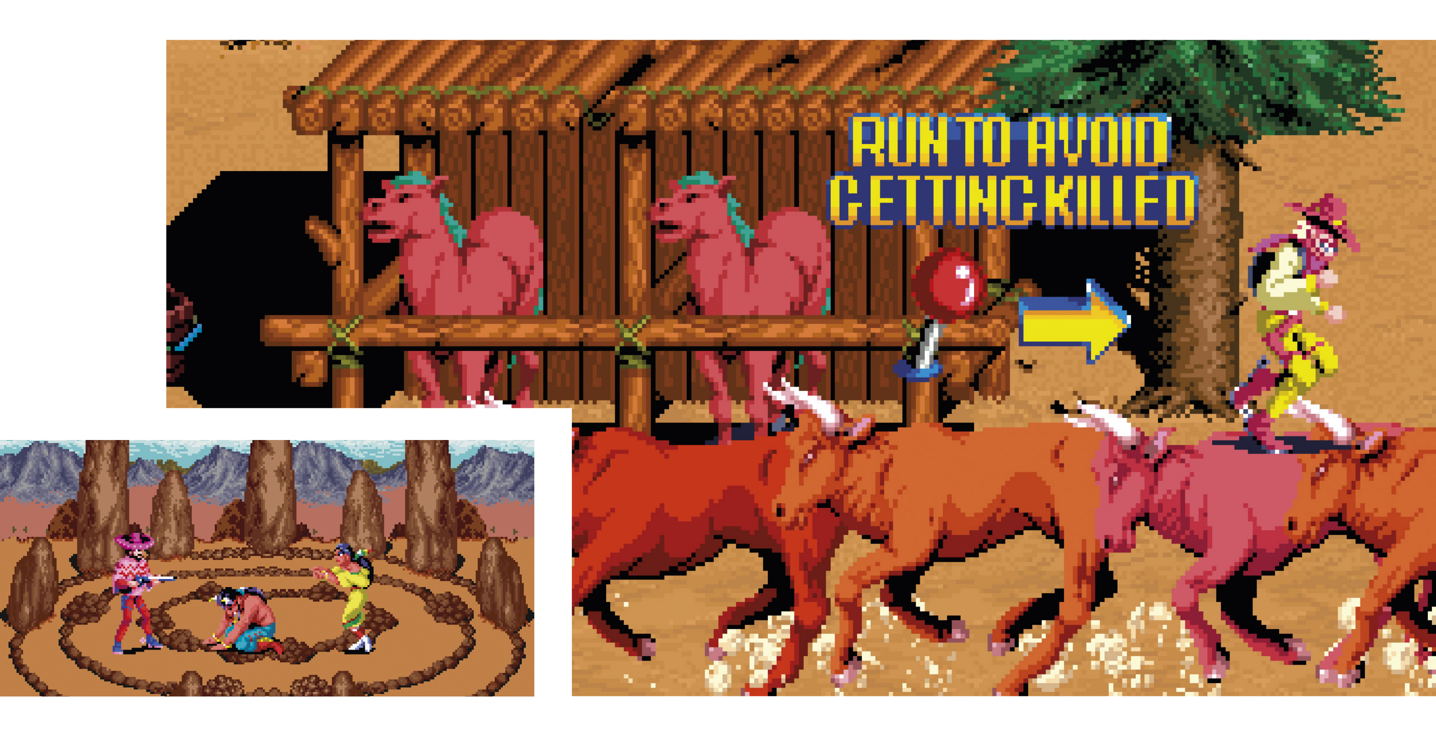
'Sunset Riders' nació bendecido por el espíritu del *run and gun*, al que Konami ya había contribuido unos años antes con 'Contra'. Pero si en aquél cabían sólo dos jugadores, en la nueva recreativa podían jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo, con el consiguiente (y frecuente) acercamiento monedero-máquina; y, cómo no, a mayor cantidad de cabezas, más balas por píxel en pantalla. El Salvaje Oeste de Konami no es un lugar para tensos duelos entre dos pistoleros bajo un sol de justicia; los cazarrecompensas hablan el idioma de la pólvora, y lo único que les importa es el cartel de «Se busca» rubricado con una cuantiosa suma de dinero. Si se tienen que llevar a todos los esbirros de la banda por delante, mala suerte, que no se hubieran cruzado en su camino.

Atraco al monedero

Ese ansia por el dinero transpira por cada poro de 'Sunset Riders': sin el contexto de la recreativa, rodeado por decenas de curiosos asomando sus cabezas y haciendo cola para meter sus cinco duros, se siente como una gloria pasada, un viejo vaquero languideciendo en su porche. Es un juego diseñado para hacerte perder, demasiado apegado al prueba y error: no hay una lógica que te fuerce a tirar de habilidad a los mandos. Sólo memorización y repentización, aderezado con pequeñas dosis de suerte para esquivar un disparo perdido que, en un momento de despiste, no hemos atinado a ver.

Este carácter se acentúa con los personajes disponibles: a primera vista parecen meros *skins* para diferenciar a los jugadores en pantalla, pero en cuanto cogemos el *joystick* y apretamos el botón de disparo, marcan nuestra forma de jugar. Los dos primeros, Steve y Billy, contarán con una pistola capaz





El mejor caballo del Salvaje Oeste

Como era costumbre, 'Sunset Riders' no tardó demasiado en tener listos sus *ports* a las consolas domésticas del momento, aprovechando el tirón de la recreativa. En este caso, Super Nintendo se quedó con la mejor versión, mientras Mega Drive se tuvo que conformar con una traslación muy descafeinada con respecto al arcade original. El cerebro de la bestia mantuvo casi intacta la jugabilidad, no así lo estético: hubo pequeños arreglos cosméticos —el más flagrante la sustitución de los indios de la sexta fase por los enemigos genéricos del resto de niveles— pero nadie se pone de acuerdo si fue censura o un tema de ahorro de espacio dentro del cartucho. Sumemos al misterio que la versión japonesa de 'Sunset Riders' nunca existió para consolas de 16 bits y que la versión de Mega Drive, netamente inferior, sí que incluía todo lo que Nintendo había cambiado.

de llenar rápidamente la pantalla de plomo aunque se limiten a disparar en una sola dirección de las ocho posibles; en cambio, las escopetas de Bob y Cormano serán un poco más lentas, pero cubrirán un buen *cacho* del escenario con cada tiro. Si la clave está en lo rápido que eres a la hora de desenfundar, los dos últimos acaban siendo la elección más lógica: no tienes que pensar donde apuntas, sino en el área que quieres cubrir. Concentrando tu potencia de fuego, minimizas cada vez más riesgos, haciendo del juego un paseo guiado por el desierto en el que sólo tienes que mover la palanca en la dirección correcta para cargarte a los enemigos cuanto antes, evitando así que ellos te disparen a ti.

El problema se acentúa cuando obtenemos los dos potenciadores para nuestras armas: uno es un disparo rápido que convertirá nuestras armas en ametralladoras automáticas, y el otro es un disparo doble que nos proporcionará un amplio rango de tiro. Mientras que en la pistola nos obligan a ser precisos con tiros simultáneos en línea recta y en diagonal, dotándonos de mayor versatilidad y haciendo que no nos tengamos que situar en estricta línea recta con nuestro objetivo, las escopetas aumentan su efectividad: con sólo mantener apretado el botón de disparo, ya nos habremos quitado de en medio a buena parte de las hordas de enemigos que se abalanzan sobre nosotros. ▸

El no tan loco Viejo Oeste

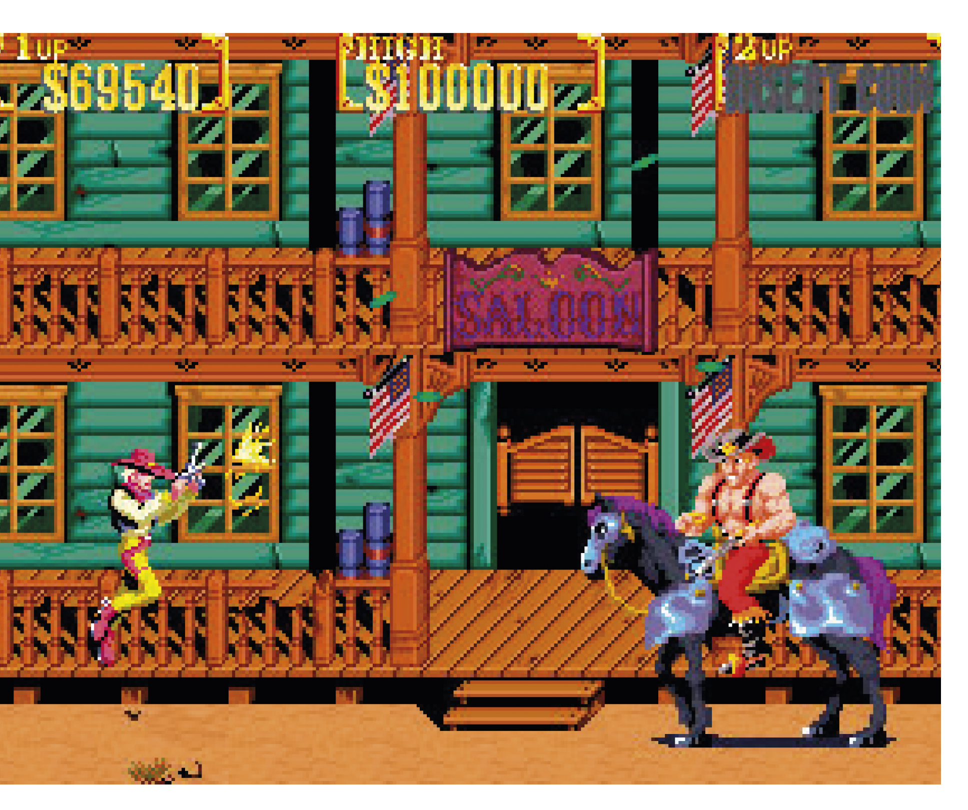
‘Sunset Riders’ sigue el esquema de fases que ‘Rolling Thunder’ ya había inventado seis años antes: dos capas (una superior y otra inferior) entre las que podemos movernos continuamente, mientras nos internamos en los *saloons* que van salpicando el escenario aquí y allá. Donde ‘Rolling Thunder’ mantenía la estructura todo el tiempo debido a sus mecánicas —el disparo sólo se podía hacer en horizontal, y las puertas nos daban munición para nuestra pistola o nuevas armas—, ‘Sunset Riders’ la va modificando continuamente, ya sea encontrándonos de improviso con una estampida de vacas, superficies inflamables o barrancos por los que despeñarnos.



La primera vez te sorprenden la cantidad de elementos que vas encontrando, pero a medida que te vas curtiendo en las sucesivas partidas se convierten en un trámite superfluo. Al menos las fases en los que nos vemos inmersos en una frenética persecución a caballo consiguen cambiar un poco del desarrollo normal de la partida, permitiéndonos utilizar la grupa de la montura como cobertura para esquivar los disparos de la parte superior de la pantalla mientras bregamos con trenes en marcha hasta arriba de enemigos, y troncos lanzados a mala leche desde un carro tirado por caballos.

> «‘SUNSET RIDERS’ PIDE SER JUGADO EN UN ARCADE A GRITOS, RODEADO DE UN CORRO DE CABEZAS»

Pero lo que nos saca definitivamente del tedio y consigue que ‘Sunset Riders’ se quede en el recuerdo son sus jefes. Cada uno de ellos se convierte en un verdadero desafío a nuestra habilidad con el *joystick*, sorprendiéndonos con una nueva estrategia capaz de pillarnos desprevenidos y hacernos perder el crédito que habíamos conservado con tanto ahínco en pocos segundos. Siguen siendo parte de la faceta más sacacuartos de Konami pero hay en ellos una capacidad para forzarnos a improvisar que no alcanza el resto del juego, enseñándonos valiosas lecciones por el camino aunque no dejen de ser meras





¡Desenfunda, vaquero!

Entre fase y fase, nos asaltarán un par de *bonus stages* que funcionan como una galería de tiro virtual: una pantalla fija donde los bandidos irán apareciendo desde detrás de los obstáculos, cada vez más rápido. Es un incordio para el jugador solitario, que sólo verá una forma de aumentar su puntuación; pero si hay más jugadores en la partida, se acabó lo de cooperar contra los bandidos. Es hora de aplastar al compañero bajo un buen saco de cadáveres (y puntos).



sutilezas que únicamente pondremos en práctica durante estos enfrentamientos. A ello se le unen sus personalidades, definidas en un par de frases que abren y cierran el pequeño arco argumental iniciado con el cartel de «Se Busca». Sólo son meros pretextos para pegar tiros, pero van construyendo poco a poco el universo de 'Sunset Riders', con pequeñas historias que se van sucediendo una tras otra.

Historias que suenan a cascos de caballo chocando contra el polvoriento camino, indios aporreando sus tambores mientras se preparan para la enésima emboscada en el cañón… El *desconocido* Motoaki Furukawa, compositor responsable de bandas sonoras como las de 'Gradius II' o la serie 'Guitar-Freaks', fusiona los sonidos del *western* con su bagaje jazzístico para lanzarnos a un Salvaje Oeste más contemporáneo, con motivos rítmicos y melodías que continuamente van *in crescendo*, mientras nos sumergimos en la vorágine de balas que ha preparado Konami. La inmersión se redondea con unos detallados y brillantes *sprites*, colores que no tendrían cabida en un Oeste crepuscular pero que, en el marco de un salón recreativo donde el más alto y ruidoso ganaba casi siempre la partida, adquieren un sentido propio. ►





«EL VIEJO OESTE BEBE DE 'CONTRA' PERO LE REBAJA UN POCO LA DIFICULTAD. AUN ASÍ, SIGUE SIENDO TRAMPOSO CON EL JUGADOR»

Porque es ahí, en ese *saloon* lleno de ruido, donde 'Sunset Riders' desplegaba todo su arsenal: con cuatro jugadores llenando la pantalla, aportando otro disparo más a la confusión que reina sobre la partida; abrazándose cuando terminan con el jefe, segundos después de haber competido por quién le hacía más daño a esa esponja de balas; perdiendo el enésimo potenciador por un tiro en el que no se han fijado a tiempo. Konami bebe de 'Contra' en cada rincón del Oeste, pero le rebaja un poco el *whisky* para hacerlo accesible, sin olvidar que les compraban la máquina para sacar dinero al pobre incauto que se acercara a pocos metros de ella. Pero en los tiempos modernos, ya no nos dejamos atracar con tanto gusto: es un viaje placentero, a veces apetecible para dejarse llevar por la nostalgia, pero cabalgar al lado de Steve, Billy, Bob y Cormano hacia una puesta de sol, no siempre nos encontrará con una moneda en la mano. O quizás sí.

Puzzle Bobble / Taito / 1994 / Arcade

Burbujas

Bub y Bob nunca dijeron nada, estaban hartos. Su aspecto *kawaii* escondía descontento; sus sonrojadas mejillas, una adicción a las pompas de jabón. En 1994, tras nueve años saltando de un lado para otro, se bajaron de las plataformas. ¿Para qué volver a ser humanos? Ser dragón tiene sus ventajas. 'Puzzle Bobble' fue una evolución inesperada, un *spin-off* todavía más adictivo, si cabe, del carismático 'Bubble Bobble'. Taito volvía a dejar sin paga a más de una generación gracias a una mecánica simplista —copiada hasta la saciedad—, pero que requería habilidad, estrategia y control del tiempo. La esencia: pompas de colores ultra saturados lanzadas en línea recta. Sólo tú eliges cómo destrozas el panel, cómo conquistas el ansiado *high score*. Recuerda mirar hacia arriba: el techo puede hacerte papilla primero.


HURRY
UP!!
0

TIME CRISIS

LA BATALLA CONTRA EL CRONO

por Victoria Belver



LIFE
ACTION
TIME
5972
HAND GUN
9
06' 59"
YOUR TIME
3736
TIME
LIFE
33800
+100
SCORE
1 HIT!
TARGET
TIME
2507
www.cheatcc.com
MOUNTED MACHINE GUN
∞

Adrenalina, tiros, pantallas que no acababan de funcionar, pistolas destrozadas por la vibración de su propio retroceso tras decenas, cientos, miles de horas de uso. 'Virtua Cop' (1994) no fue, ni mucho menos, el primer juego de pistolas, ni propició tampoco el primer periférico del estilo para consolas domésticas. Lo que sí provocó, no obstante, fue el despertar de Namco: gran maestra de los arcades y, en realidad, de todo lo que se proponía. De la misma forma en que Sega lanzó 'Virtua Fighter' pero fue Namco la que con un sistema mucho más accesible catapultó al éxito los combates 3D con 'Tekken', Namco ideó también el juego que, al hablar de light guns, más presente ha quedado en el imaginario colectivo. Hablamos, por supuesto, de 'Time Crisis': el juego de pistolas por excelencia.

EL ÁRBOL GENEALÓGICO

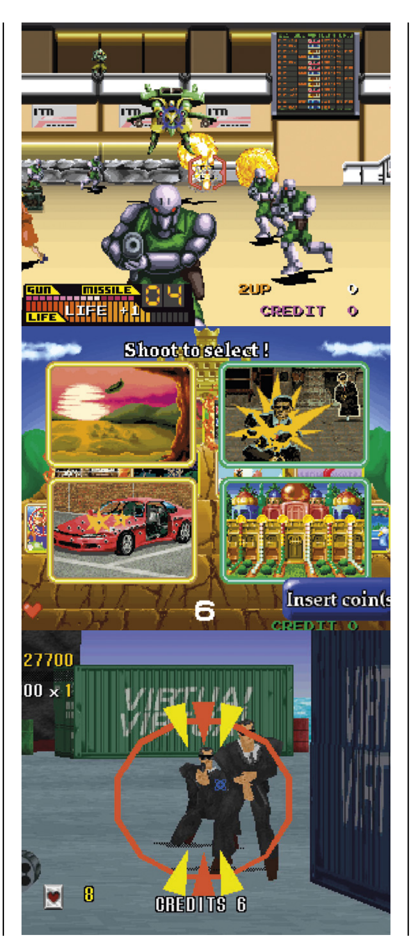
Por supuesto, 'Time Crisis' no era ni el primer ni el segundo juego de *light guns* de Namco. Era nada menos que su octavo intento en un género en el que se sentía como pez en el agua, pero se trataba de una obra muy alejada de otras como 'Golly! Ghost!' o 'Steel Gunner', ambos de 1990. El motivo es muy sencillo: todos los juegos de pistolas de Namco habían sido siempre en 2D, con un movimiento lento pero continuo.

'Point Blank' (1994) hacía gala de una tecnología muy superior a los anteriormente citados, pero aun así no se alejaba del camino establecido por ellos. Completamente en 2D y con una cámara que se movía de forma extremadamente lenta pero continua, los juegos de pistolas eran verdaderamente diferentes hasta que llegó 'Virtua Cop' para cambiarlo todo. Lo que distinguió a 'Time Crisis' fue recoger el testigo de Sega: juegos sobre raíles, sí, pero con cambios



Arriba, 'Time Crisis'. Abajo, en orden: 'Golly! Ghost!', 'Point Black' y 'Virtua Cop'

de cámara muy pronunciados, ángulos muy dinámicos, con pausas en el avance del personaje. Justo lo contrario de lo que habían hecho todos los juegos de *light guns* hasta aquel momento, que tenían movimientos irreales, antinaturales, con protagonistas que no dejaban de disparar mientras caminaban sin cesar a tres kilómetros por hora y enemigos que, impávidos, esperaban la muerte de pie, sin muchos amagos de intentar esquivar alguna bala. 'Time Crisis' pertenece sin lugar a dudas a un nuevo tipo de arcade inventado por Sega, y propiciado también por una tecnología más potente que la de sus predecesores. Pero no iba a quedarse en un mero clon; de lo contrario, no hubiera pasado a la historia de una forma tan rotunda como lo hizo. Los juegos de pistolas eran, por aquel entonces, bastante populares. Con un equipo capitaneado por el todavía novato Takashi Sano, Namco se ponía manos a la obra



con la que sería una de las sagas que, a partir de entonces, estaría presente en todos los salones recreativos durante los próximos veinte años.

Como género, los *shooters on rails* se percibían como un tipo de juego limitado, quizá demasiado simple o lineal. Disparar, disparar... El personaje se movía sólo, los eventos sucedían sin que el jugador pudiera hacer nada. Algunos desalmados, incluso, se aventuraron a decir que eran como películas de acción. Desde Namco, idearon una pequeña modificación para el sistema clásico de lo que hasta entonces eran los juegos de *light guns*: la inclusión de un pedal que permitiera un grado extra de interacción al añadir un sistema de coberturas, reduciendo en buena parte la monotonía en la que se habían atascado este tipo de juegos, pues la mecánica de 'Time Crisis' era diferente a todo lo que había habido hasta aquel momento. Inspirado, quizá, por ▸

'Rolling Thunder' (1986) y su sistema de coberturas, Namco exportó la mecánica por primera vez a un juego en primera persona. Resulta cuando menos curioso hablar en un reportaje de 'Time Crisis' de un juego en dos dimensiones, pero es inevitable: la herencia de 'Rolling Thunder' se encuentra marcada a fuego en los genes de la obra que nos ocupa. Era una especie de *run and gun* 2D, sólo que sin la parte de correr. Desafiaba, posiblemente por limitaciones técnicas, el principio básico del género: correr, esquivar, velocidad... Y lo sustituía por un rudimentario sistema de coberturas: agacharse y disparar poco —pero de forma muy certera—, y 'Time Crisis' lo heredó como un axioma más de su jugabilidad, por lo que permitía una mayor libertad para afrontar los niveles, dado que a menos que pisásemos el pedal, siempre íbamos a estar a salvo detrás de una cobertura.

Pero 'Time Crisis' tenía que ser un juego ágil, frenético: en resumidas cuentas, necesitaba de un empujón extra para conseguir esa dosis de velocidad. De nada serviría la emoción de tener una pistola con retroceso en la mano si, al final del día, podíamos escondernos eternamente detrás de una cobertura. Fue de esta forma que surgió una última idea revolucionaria. De la misma forma que los *shmups*, los *shooters* sobre raíles tenían una duración determinada: los niveles avanzaban de forma inexorable. Lo que hizo Namco fue destruir una ley más de los juegos sobre raíles, introduciendo un contador de tiempo que siempre jugaba en nuestra contra pero que permitía mucha más flexibilidad a la hora de afrontar los niveles, y bautizando al juego por su nueva mecánica: 'Time Crisis', la batalla constante contra el crono.



EL GERMEN DE TODO

La historia de aquel juego era algo meramente anecdótico: la V.S.S.E., una agencia de protección internacional, ayudaba a aniquilar un régimen totalitario que llevaba un siglo arraigado en Sercia, país ficticio en el que transcurre la acción. Sherudo Garo, el último superviviente del antiguo régimen, planea revertir la situación política, con lo que idea una serie de asesinatos y atentados entre los que se incluye el secuestro de la hija del actual presidente, ante lo cual el agente Richard Miller, protagonista del juego, será enviado para resolver la situación y salvar el día. Clásico, pero efectivo.

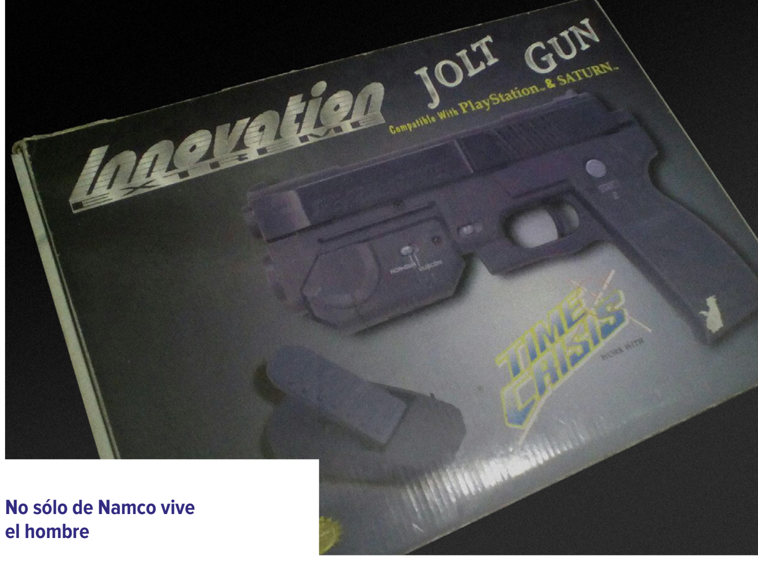
Y así nació el primer 'Time Crisis': en una máquina arcade de 1995, con tres fases divididas en cuatro partes cada una y una duración total de una media hora: tiempo que sobre el papel parece corto en exceso, pero que para el brazo que sostenía la pistola se convertía, en ocasiones, en una eternidad. Fue, junto al ya mencionado 'Virtua Cop', el principal culpable de una nueva época dorada para los juegos de pistolas. El primer 'Time Crisis' era más simple que los que vendrían después, debido principalmente a las limitaciones tecnológicas, siendo la más importante la ausencia de un modo multijugador. ¿Importaba acaso? La recreativa fue un éxito rotundo. 'Time Crisis' era un juego increíble y original: escenarios inolvidables que afectaban a la jugabilidad, con objetos destruibles y momentos muy impactantes para la época, como aquella legendaria fase en la que, desde una vagoneta, íbamos saliendo de nuestra zona de *confort* y masacrando enemigos, no sin evitar los ganchos del techo con un ligero toque de pedal para escondernos de nuevo.

Los escenarios eran puramente poligonales, haciendo honor a la nueva moda de los 3D que llegaría a mediados de los noventa para quedarse. Tras el primer 'Time Crisis' no volvieron a salir juegos de *light guns* en 2D, porque la sensación de



realismo —dentro de lo realista que podría ser un señor armado hasta las cejas que, cobertura tras cobertura, masacra él solo a un ejército enemigo y es capaz de matarte instantáneamente con un balazo en el pie— era demasiado buena como para renunciar a ella. Parte de su carisma residía, sin duda, en la mítica pistola que lo acompañaba: la misma que Namco ya había diseñado un año antes para 'Point Blank', y el fuerte retroceso de los disparos era una de las cosas que convertía a esta recreativa en una experiencia absurdamente hipnótica. La distancia entre jugador y juego se acortaba gracias a los periféricos: era de lo más intuitivo, y su realismo aumentaba la diversión, mientras que el movimiento del pedal acercaba la situación a una película de acción, en la que las coberturas estaban muy presentes.

El éxito de la máquina fue tal que, dos años más tarde, Namco lanzaría el juego en PlayStation: tenía peores gráficos y unos ▸



No sólo de Namco vive el hombre

En su época, la GCon no fue la única pistola lanzada al mercado. Quizá la más popular, sí, pero habían muchos otros modelos disponibles, siendo algunos de ellos quizá incluso mejores. Los había de todos los tipos: la Time Pistol era pequeña y muy manejable (únicamente pesaba 350 g), y aunque se alejaba demasiado de la experiencia de las arcades, su precio más bajo y su bonito aspecto —mucho más parecido al de una pistola real— la hacían una opción tentadora, además de ser compatible con el famoso pedal. La Ballistic Light Gun —que incluía una mira realista en la propia pistola, además de la que pudiera ofrecer el juego en la pantalla—, con vibración y pedal, o la increíble Innovation Jolt Gun, que tal y como rezaba su caja, traía al ámbito doméstico «the real arcade feel»: pedal, un aspecto idéntico al de la GCon, configuraciones para dejarla en modo metralleta o autorecarga, y un retroceso bestial que la convertían en la experiencia más cercana a la recreativa de 'Time Crisis', aunque su peso le restara muchos puntos.

tiempos de carga más largos, pero incluía un nuevo modo en el que la habilidad del jugador al completar los niveles le permitía tomar diferentes rutas dependiendo del daño recibido y los puntos acumulados. Por supuesto, la versión casera necesitaba de un periférico a la altura, y Namco lanzó con él la GunCon (también conocida en Occidente como GCon o GCon45), siendo 'Time Crisis' el primero de muchos juegos que funcionarían con la legendaria pistola. Y vaya si triunfaron: la máquina de 'Time Crisis' se podía encontrar en cualquier salón recreativo, no sólo en Japón, sino también en Europa y Estados Unidos. Con tres fases llenas de inventiva y todo el frenesí arcade que Namco imprimía en sus títulos, 'Time Crisis' triunfó como la Coca-Cola, vendiendo casi dos millones de unidades mundialmente en su versión de PlayStation: una cifra nada desdeñable para un juego que necesitaba de un periférico tan caro. La franquicia había llegado para quedarse, por lo que Namco empezó a preparar una secuela.

MÁS GRANDE, MÁS FUERTE Y AUNQUE PAREZCA MENTIRA... MEJOR



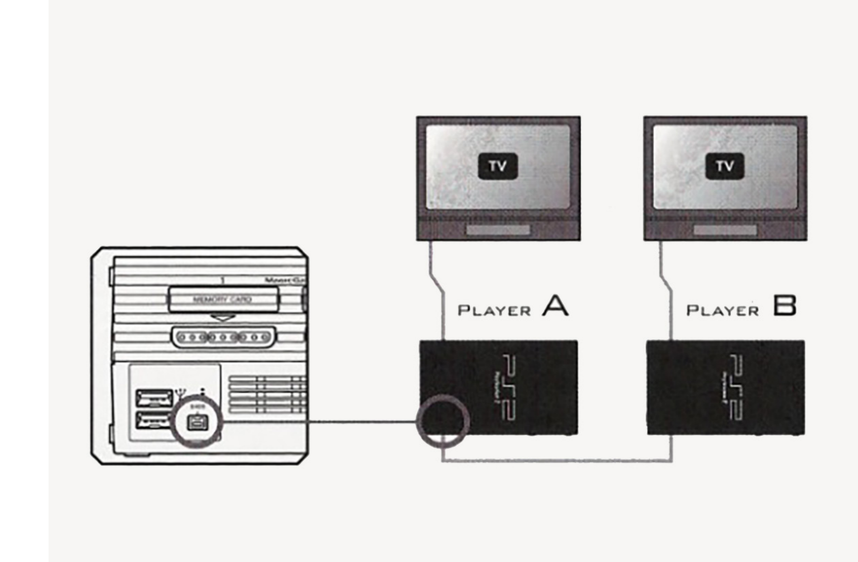
Al año siguiente del lanzamiento en consolas del primer juego, Namco publicó su secuela: 'Time Crisis II'. La mejora gráfica fue abrumadora, pero no era, ni mucho menos, el centro de su éxito. La máquina era cara, más que otras de *light guns*, porque la mecánica del pedal requería de dos pantallas si se quería transportar al terreno multijugador. Las recreativas de 'Time Crisis II' eran, por tanto, dos máquinas interconectadas. ¿Pero qué puede molar más que reventar terroristas con la ayuda de un amigo? Namco lo sabía, así que siguieron adelante. 'Time Crisis II' incorporaba, al fin, la maravillosa posibilidad de jugar en cooperativo con otra persona. La espectacularidad de esta máquina era algo nunca visto: cada jugador tomaba un camino ligeramente diferente —en el mismo escenario, pero tras coberturas distintas—, por lo que cada televisor reflejaba un punto de vista opuesto, que en ocasiones favorecía más a un jugador que a otro, pero que sin duda aportaba un toque extra de profundidad y formas de cooperar, al poder ayudar al compañero que se sentía avasallado por los enemigos.

La historia nos presentaba a dos nuevos protagonistas: Richard Miller vuelve, esta vez con la ayuda de Keith Martin, para salvar a una agente de la V.S.S.E. secuestrada por poseer información turbia sobre una poderosa empresa que quiere enviar un satélite con poder nuclear al espacio. En resumidas cuentas: un truño, pero en un juego tan agotador como intenso, las pequeñas pausas provocadas por los vídeos se agradecían infinitamente.

Dejando de lado la novedad del multijugador, 'Time Crisis II' ofrecía un buen puñado de

ideas. Ocasionalmente cambiaba la clásica pistola por otras armas, como una metralleta o un lanzagranadas —ambas con munición muy limitada y disponibles únicamente durante determinados segmentos— y, cómo no, la potencia y velocidad del retroceso en la recreativa iba acorde a la magnitud del nuevo arsenal. Jefes intensos, escenarios impresionantes, situaciones imposibles: un tren en marcha, destruir tanques, hacer explotar camiones o enfrentarse a ninjas que atacan a corta distancia eran algunos de los momentos estelares de 'Time Crisis II'. Cada segundo sigue siendo igual de disfrutable a día de hoy, y en su momento era sencillamente impresionante.

El éxito fue, de nuevo, arrollador: en 2001, Namco sacó una versión mejorada para consolas, estrenando con él su nueva pistola, la GCon2, que incluía una cruceta para moverse, pero que 'Time Crisis II' no necesitaba más que para enfocar a enemigos a larga distancia —algo que la primera GCon también permitía—, lo que lo hacía totalmente compatible con la primera versión del periférico y abría la posibilidad de comprar el juego a un precio mucho más asequible, algo que sin duda jugó a su favor. La versión doméstica, además, venía con mejoras sustanciales: gráficos mejorados, minijuegos para afinar la puntería, un nuevo modo misión, un *port* de 'Shoot Away II' (1993) y otro de 'Quick Crash' (1999). ¡Y un modo para jugar en una sola pantalla con dos pistolas, además del multijugador normal que incluía la recreativa! En definitiva: valía la pena. Un juego redondo con todas las letras y un *port* sensacional que sería capaz de convencer hasta al más reacio, vendiendo algo más de medio millón de unidades a nivel mundial. ▶

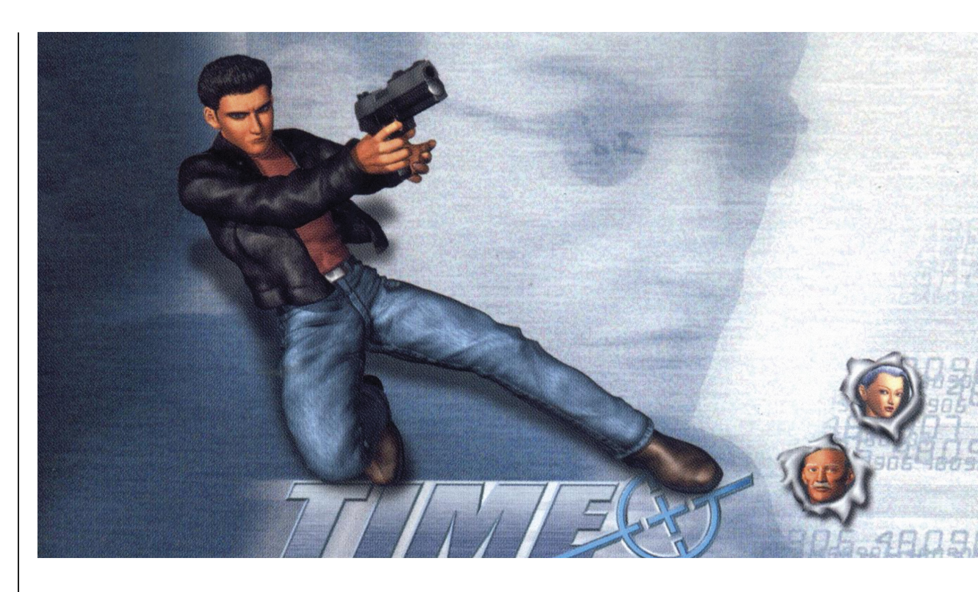


La recreativa en casa

El cable i.Link es uno de los sueños húmedos para todo fan de esta franquicia. Debido a la peculiaridad de que la máquina de 'Time Crisis II' son, realmente, dos máquinas interconectadas, tener dos GCon en casa alejaba un poco la experiencia de lo arcade, dado que el modo para dos jugadores divide la pantalla en dos y, dependiendo del tamaño de la tele, las bandas negras y las reducidas dimensiones podían hacerlo injugable. Para subsanar este problema, Namco aprovechó la curiosa funcionalidad del cable i.Link para interconectar dos PlayStation 2 y, de esta forma —en el hipotético caso de que alguien tuviera dos consolas, dos GCon y dos teles de tubo—, tener en casa una experiencia muy cercana a la de la recreativa. Por desgracia, dicho puerto estuvo disponible únicamente en los primeros modelos de la consola, por lo que esta posibilidad le fue negada a la mayoría de usuarios.



LA EXTERNALIZACIÓN: ENCARGOS A OCCIDENTE



Mientras Namco se dedicaba a preparar una nueva entrega, así como el *port* a PlayStation 2 de 'Time Crisis II', la saga tenía que seguir alimentándose. Por ello, le encargaron un nuevo juego a la empresa americana Flying Tiger Development, más famosa en la actualidad por su labor en el codesarrollo de 'Kerbal Space Program' que por su época dorada trabajando para Hudson en títulos para TurboGrafx-16, pero sin duda fue por ésta última por la que Namco confió en ellos para esta tarea.

Manos a la obra, 'Time Crisis: Project Titan' se lanzó para la ya desfasada primera PlayStation en el año 2001, curiosa decisión sabiendo que el tremendo 'Time Crisis II' llegaría a una consola más avanzada ese mismo año. El motivo era que querían seguir nutriendo a la GCon45, pero un *port* a PlayStation de 'Time Crisis II' se antojaba imposible debido al abismo gráfico entre ambos, así que se decidieron por un nuevo juego. De esta forma, empezaba una nueva aventura: el agente Miller es acusado de haber asesinado al presidente de Caruba, por lo que tiene un plazo de dos días para demostrar su inocencia, y decide hacerlo pegando tiros a troche y moche.

La principal novedad, que 'Time Crisis 4' emplearía años más tarde, fue la de poder trasladarse entre diferentes zonas desde la cobertura. Disparando a unas flechas amarillas que se encontraban en la parte superior de la pantalla, era posible cambiar el punto desde el que disparábamos y, en consecuencia, dotar de más variedad al juego en los jefes finales. No se puede encontrar en él mucho más que no estuviera ya en los dos primeros, pero sí que es verdad que cambiar de coberturas le da un efecto diferente a los combates y añade una velocidad y dinamismo nunca antes vistos en la saga. No tiene por qué ser un cambio positivo, y hay combates que adolecen de abusar de la mecánica en exceso —imposible olvidar a los saltimbanquis del final—, pero sí que aporta un soplo de aire fresco a una saga que encontró demasiado pronto la fórmula de la perfección.

'Time Crisis: Project Titan' tuvo una acogida mucho más fría que la de otros títulos de la saga, quizá por ser un juego desfasado que apareció cuando el público ya había probado una secuela con todas las letras infinitamente superior y, sobre todo, por ser un título lanzado directamente en consolas domésticas, sin pisar jamás las recreativas, el principal caldo de cultivo de la saga. Un buen juego, sí, pero que llegó a destiempo para los *fans* de una franquicia que empezaba a mostrar sus primeros síntomas de agotamiento.

SI FUNCIONA, ¡NO LO TOQUES!

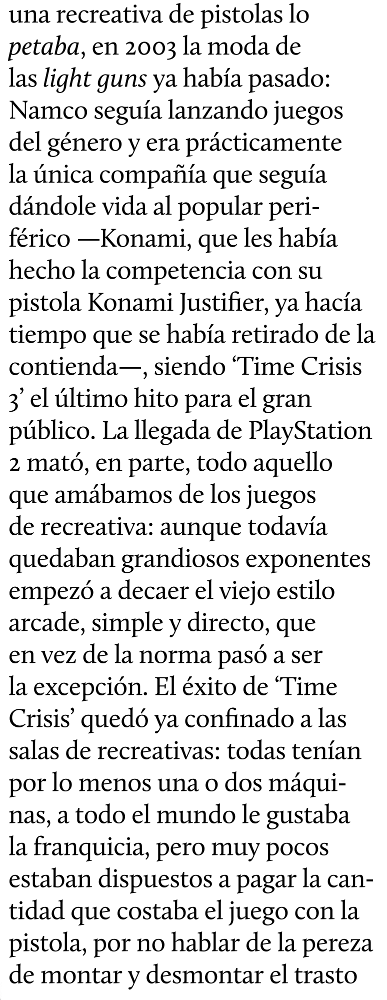
En el año 2002, Namco se preparaba para una nueva entrega. El director pasaba a ser, esta vez, Takashi Satsukawa, miembro clave del equipo de los dos primeros 'Time Crisis'; y el desarrollo estuvo a cargo de Nextech —actual Nex Entertainment— bajo la supervisión de Namco. 'Time Crisis 3' no tenía tanto que ofrecer como su predecesor o, dicho de otra manera, no ofrecía tantos cambios y sorpresas como en su momento la segunda entrega.

Eso no lo convierte en un mal juego, en absoluto: la saga tocó el cielo, siendo su mejor entrega hasta el momento: 'Time Crisis II' es quizá el único capaz de disputarle el título. Los breves tanteos con la metralleta en determinados jefes de 'Time Crisis II' se convierten aquí en la principal novedad: disponemos de cuatro armas —pistola, metralleta, lanzagranadas y escopeta— que podremos usar en cualquier momento mientras tengamos la munición necesaria, recargando al atacar a determinados enemigos. Escenarios espectaculares, el mismo sistema de combos, nuevas zonas a explorar, y el gancho que le daban las nuevas armas… Quizá las situaciones no eran tan revolucionarias como parecían en los dos primeros títulos, pero se trataba a todas luces del episodio más completo de la saga pese a no tener las coberturas de 'Time Crisis: Project Titan'. ¿Qué falló en 'Time Crisis 3'? Realmente nada: simplemente hubo un cambio de filosofía en los videojuegos.

Mientras que en los noventa ▸



«MIENTRAS QUE EN LOS NOVENTA UNA RECREATIVA DE PISTOLAS LO PETABA, EN 2003 LA MODA DE LAS *LIGHT GUNS* YA HABÍA PASADO»



una recreativa de pistolas lo *petaba*, en 2003 la moda de las *light guns* ya había pasado: Namco seguía lanzando juegos del género y era prácticamente la única compañía que seguía dándole vida al popular periférico —Konami, que les había hecho la competencia con su pistola Konami Justifier, ya hacía tiempo que se había retirado de la contienda—, siendo 'Time Crisis 3' el último hito para el gran público. La llegada de PlayStation 2 mató, en parte, todo aquello que amábamos de los juegos de recreativa: aunque todavía quedaban grandiosos exponentes empezó a decaer el viejo estilo arcade, simple y directo, que en vez de la norma pasó a ser la excepción. El éxito de 'Time Crisis' quedó ya confinado a las salas de recreativas: todas tenían por lo menos una o dos máquinas, a todo el mundo le gustaba la franquicia, pero muy pocos estaban dispuestos a pagar la cantidad que costaba el juego con la pistola, por no hablar de la pereza de montar y desmontar el trasto cada vez que se quería jugar.

Aun así, la mejor entrega tuvo más popularidad que el *port* de 'Time Crisis II': su versión casera vendió seiscientas mil copias a nivel mundial, una fama que sin duda mereció, pero no fue suficiente. Namco lo dio todo en esta versión: un argumento ampliado, un nuevo modo con misiones diferentes y un nuevo personaje jugable que, en contadas ocasiones, permitía el uso de un rifle de francotirador, además de una nueva modalidad de juego en la que podíamos mejorar la potencia y capacidad de balas de todas las armas, convirtiendo a los protagonistas en verdaderas moles —quizá una traición a la inmediatez del juego original, pero sin duda un añadido más que se agradeció profundamente—, como si de un juego con niveles se tratase. 'Time Crisis 3' pasó a la memoria colectiva como el mejor 'Time Crisis' jamás creado, y uno de los mejores juegos de *light guns* de la historia. Pero los tiempos cambian, y ni siquiera eso fue suficiente.



ALERTA: ¡CORTINA DE BALAS!

No olvidemos, eso sí, que en 1999 Namco lanzó para recreativas 'Crisis Zone', un nuevo *spin-off* de la saga cuya principal distinción era, cuando menos, curiosa. En vez de la clásica pistola, el arma por defecto de 'Crisis Zone' era una metralleta, dando lugar a un juego mucho más frenético y alocado, que invitaba a los disparos descontrolados gritando *ratatatatatatatata* como si no hubiera un mañana; y en vez de escondernos tras coberturas, el personaje usaba un escudo que llevaba consigo constantemente, recordando un poco ese desplazamiento continuo a juegos más antiguos como el mencionado 'Point Blank'. Esto daba lugar a una experiencia bastante diferente: el jugador se convertía en una cortina de balas humana, pero también lo eran los enemigos, armados hasta los dientes con metralletas de similares características, por lo que las coberturas tenían una importancia capital.

No obstante, no fue hasta 2004 que Namco decidió lanzar un *port* de este juego, siendo de nuevo la consola elegida PlayStation 2. Tuvieron que hacer un *remake*, con una sustanciosa mejora gráfica que le permitiría pasar por un nuevo título: uno algo extraño, sí, pero que valía para alargar la vida de la inmortal GCon y que, por supuesto, seguía siendo compatible con aquel primer modelo lanzado para PlayStation. En la versión para consolas se añadieron nuevas armas —las mismas que en 'Time Crisis 3'—, y la munición era infinita, aunque necesitaban recargarse para no romper la mecánica de las coberturas. Tras el modo original se añadió, además, una aventura situada seis meses más tarde; y el modo para dos jugadores que en esta ocasión utilizaba una sola pantalla, como el que incluía 'Time Crisis II' y que la tercera entrega abandonó. Pero la prensa lo machacó por ser demasiado corto. Perdimos el norte a principios de siglo, como si la duración de un juego de recreativas fuera exclusivamente la que tardas en poner noventa y nueve créditos y terminar la aventura de principio a fin, y para el público general la anteriormente venerada franquicia se convirtió, poco a poco, en un producto anacrónico, venido de otra época, y que ya no tenía lugar en las consolas tal y como las conocíamos. Sorprendentemente, la versión de PlayStation 2 nunca apareció en Japón, quizá porque allí el éxito de las recreativas superaba, de lejos, a las versiones de consola. ▸



...Y LLEGÓ LA MEDIOCRIDAD



Los años pasaron. En 2006, las recreativas ya eran algo anecdótico para Occidente, aunque unas pocas máquinas resistían, entre ellas 'House of the Dead', 'Time Crisis' o el inmortal 'Super Hang-On'. Todas muy anticuadas. Juegos que se disfrutaban más por el periférico espectacular que las acompañaba que por el propio acto de jugar, y que en casa eran difíciles de replicar con el mismo encanto. Namco se puso a trabajar de nuevo en su saga estrella de *light guns*, que empezaba a quedarse desactualizada con respecto a los gráficos de nueva generación que se llevaban por aquel entonces. Fue así como entregaron de nuevo la saga a Nex Entertainment para que 'Time Crisis 4' viera la luz en 2006 tras ser mostrado con gran expectación en un E3, recogiendo un poco todo lo aprendido en los anteriores juegos.

El sistema de cambio de coberturas inaugurado por 'Project Titan' estaba ahí, las cuatro armas de 'Time Crisis 3' también estaban presentes, y se añadían nuevas secciones a bordo de vehículos en movimiento, como en el viejo 'Gunblade NY' (1995) de Sega. Las novedades son múltiples: situaciones nuevas en las que hay que defender un punto sin moverse, disparar a las ruedas de un camión con un rifle de francotirador para desequilibrarlo; o momentos en los que la munición de ciertas armas es infinita y se invita al desenfreno

Más tecnología no siempre es mejor

En el momento de lanzar 'Time Crisis 4', Namco y Nex Entertainment se encontraron un montón de problemas debido a los nuevos televisores: LCD, Plasma, LED... Las clásicas *light guns* funcionaban reflejando luz sobre la CRT, pero eso ya no era posible con los nuevos tipos de pantallas. De esta forma, tuvieron que idear un sistema con infrarrojos, similar a la barra sensora de Wii, para la recreativa de 'Time Crisis 4'. Esto provocó múltiples retrasos en su lanzamiento: no podían permitirse lanzar un juego nuevo con un sistema inferior al de las máquinas anteriores. La versión de recreativas reproducía la sensación clásica con gran acierto, mientras que la de consolas se quedaba a medias: el periférico era mucho más barato para no disparar el precio ya de por sí elevado del juego, y con ello, la puntería y sensibilidad cayó en picado respecto a modelos anteriores. Sumado a que es una pistola para diestros, dada la posición del *joystick*, quedó un periférico algo desangelado al compararlo con sus predecesores.

más que a la cautela. El encanto en recreativas es casi igual al de 'Time Crisis II' y 'Time Crisis 3', pero la catástrofe llegó con su *port* casero.

La versión de PlayStation 3 se vive y se juega diferente a causa del periférico que la acompaña: excesivamente impreciso en comparación a las viejas pistolas de luz, demasiado falso también, en parte por el color naranja chillón que, por ley, las réplicas de armas deben tener en Europa y Estados Unidos. La sensación es que la pistola ha bajado mucho su peso, cables y carga de cosas inútiles: algo de agradecer respecto a modelos anteriores. Pero, a la vez, ha perdido parte de su encanto: es ligera como una pluma, da la sensación de estar vacía por dentro, ser un objeto barato muy alejado del armatoste que la arcade nos ponía en las manos. Carece de cualquier tipo de vibración, además, y aquí no hay modelos de otras empresas con los que subsanarlo. La GCon3 funcionaba con unos adaptadores sobre la televisión, para que el monitor captase la señal de la pistola a través de rayos infrarrojos: esto la hacía increíblemente versátil en comparación a las anticuadas pistolas de luz —que únicamente funcionaban en teles de tubo—, pero también la convierte en un periférico muy inferior al de la versión de recreativas debido a su imprecisión y, sobre todo, por estar muy por detrás de lo vivido en los anteriores modelos.

El *port* de consola incluía, además, un nuevo modo con movimiento libre más similar a un FPS: no tenía ni de lejos el mismo encanto que el juego base, ni mucho menos la misma genética arcade, pero no dejaba de ser un añadido más, al igual que el modo RPG de 'Time Crisis 3', pese a que la prensa no lo dejó demasiado bien porque, cuanto más nos alejábamos de los noventa, peor visto estaba un juego de partidas cortas y sin apenas historia. Aun así, la nostalgia se apoderó de su público, y 'Time Crisis 4' vendió unas ochocientas mil unidades a nivel mundial, más que sus dos predecesores, aunque su recuerdo sea muy inferior a la importante presencia en recreativas que tuvieron todos los títulos anteriores y sea, a todas luces, un juego mucho menos recordado. ▸




Together to save THE WORLD!
namco
•System 23 technology
•Twin screen action
•2 player interactive
•Feedback gun controls
•Pursuit gameplay
•Multiple stages
Dimensions
(W) 1500 mm
(D) 1510
(H) 2090
Weight 270 kg
TIME CRISIS II

LOS SPIN-OFFS ATACAN DE NUEVO

Lo peor de toda esta historia, no obstante, fue la falta de apoyo a la GCon3. Los *fans* de Namco la compraron pero, tras 'Time Crisis 4', ¿qué les quedaba? En PlayStation 2 recibió un apoyo tremendo, pero en la pasada generación no salieron otros juegos de pistolas con los que aprovechar la GCon3, por lo que rápidamente se convirtió en un objeto obsoleto, un trasto más. Salían en recreativas juegos de pistolas, claro, pero a sistemas domésticos no llegaba ni uno, fuera de Namco u otras empresas. Namco lo sabía y tuvo que rendirse: adaptó su juego a consolas una vez más, pero bajo la colección 'Time Crisis: Razing Storm' —'Big 3 Gun Shooting' en Japón— en el año 2010, por lo que la GCon3 fue completamente abandonada durante cuatro años en los que todo su público ya se había olvidado de la última *light gun* del mercado. 'Time Crisis: Razing Storm' salió en arcades un año antes, en 2009, y era básicamente una secuela espiritual de 'Crisis Zone', con una metralleta como arma principal y la *locura pandiloca* como principal baza. Las puntuaciones aquí tienen una importancia más prominente que en otros títulos de la saga, como reivindicando ese espíritu arcade: una voz va animando al jugador conforme realiza combos y recordándole las puntuaciones una y otra vez, casi con lucecitas parpadeantes que señalen la destreza demostrada en el juego. Junto a la versión arcade de 'Time Crisis 4' y 'Deadstorm Pirates' —otro juego de pistolas de Namco, similar al 'Let's Go Jungle!' de Sega—, fue lanzado en PlayStation 3 dentro de la ya mencionada compilación con una novedad importante: los tres títulos eran compatibles con la GCon3, pero también con el PlayStation Move de Sony.

Esto abrió las puertas a un periférico muchísimo menos limitado y más popular en el mercado, pero traicionaba la esencia de 'Time Crisis' como ningún otro juego: manejar el Move en vez de una pistola de Namco es poco menos que una herejía, siendo un juego del cual la mitad del encanto depende de la sensación de destrucción que transmite el periférico que se usa. No fue un despropósito: vendió más de medio millón de unidades, pero con la salida de 'Razing Storm' se perdió, en parte, lo que hacía grande a 'Time Crisis', un periférico maravilloso que marcaba una diferencia significativa para su público objetivo. ▸

«UNA METRALLETA COMO ARMA PRINCIPAL Y LA LOCURA PANDILOCA COMO PRINCIPAL BAZA»



EL GRAN FINAL

Por último, en el año 2015, Namco se animó a realizar una nueva entrega: 'Time Crisis 5'. Parecía mentira, se había perdido toda la esperanza, pero casi diez años después de su última iteración numerada, llegó. Usando el Unreal Engine, el apartado gráfico del juego queda completamente renovado en una máquina espectacular: una mole de 584 kg en su versión *deluxe*, con cuatro pedales y dos pantallas de 55 pulgadas para el goce y disfrute no sólo de los participantes de la partida, sino para que toda la sala lo contemple con admiración. Por desgracia, las especificaciones técnicas de la máquina de 'Time Crisis 5' y la espectacularidad de la cabina la convierten en una recreativa excesivamente cara, de más de 20000 €, cantidad que muy pocas salas fuera de Japón están dispuestas a invertir.

Esto la ha convertido en una *rara avis*, una máquina accesible para unos pocos que la arriba firmante no ha podido probar y que, por tanto, resulta difícil hablar de ella en profundidad: sólo nos consta una máquina en toda España —en Madrid, concretamente—, y dadas sus características no es de extrañar. Los dos pedales cambian la jugabilidad del título, aportando una mayor profundidad que, quizá, no era necesaria, pero se agradecen cambios en una saga que se acerca peligrosamente al estancamiento desde hace más de una década. Puede que los síntomas de agotamiento de 'Time Crisis' y la poca viabilidad de un resurgir de los juegos de pistolas en consolas domésticas hacen que Namco no se plantee jamás un *port* para PlayStation 4 del título, dado que dos años más tarde seguimos sin noticias al respecto y no parece que vaya a cambiar pronto la situación. Cinco meses después de su lanzamiento, no obstante, se lanzó una nueva versión: 'Time Crisis 5: True Mastermind Edition', con tres nuevas fases, convirtiéndose así 'Time Crisis 5' en el juego más largo de la saga, sumando seis niveles repletos de tiros, coberturas, y mucha destrucción.





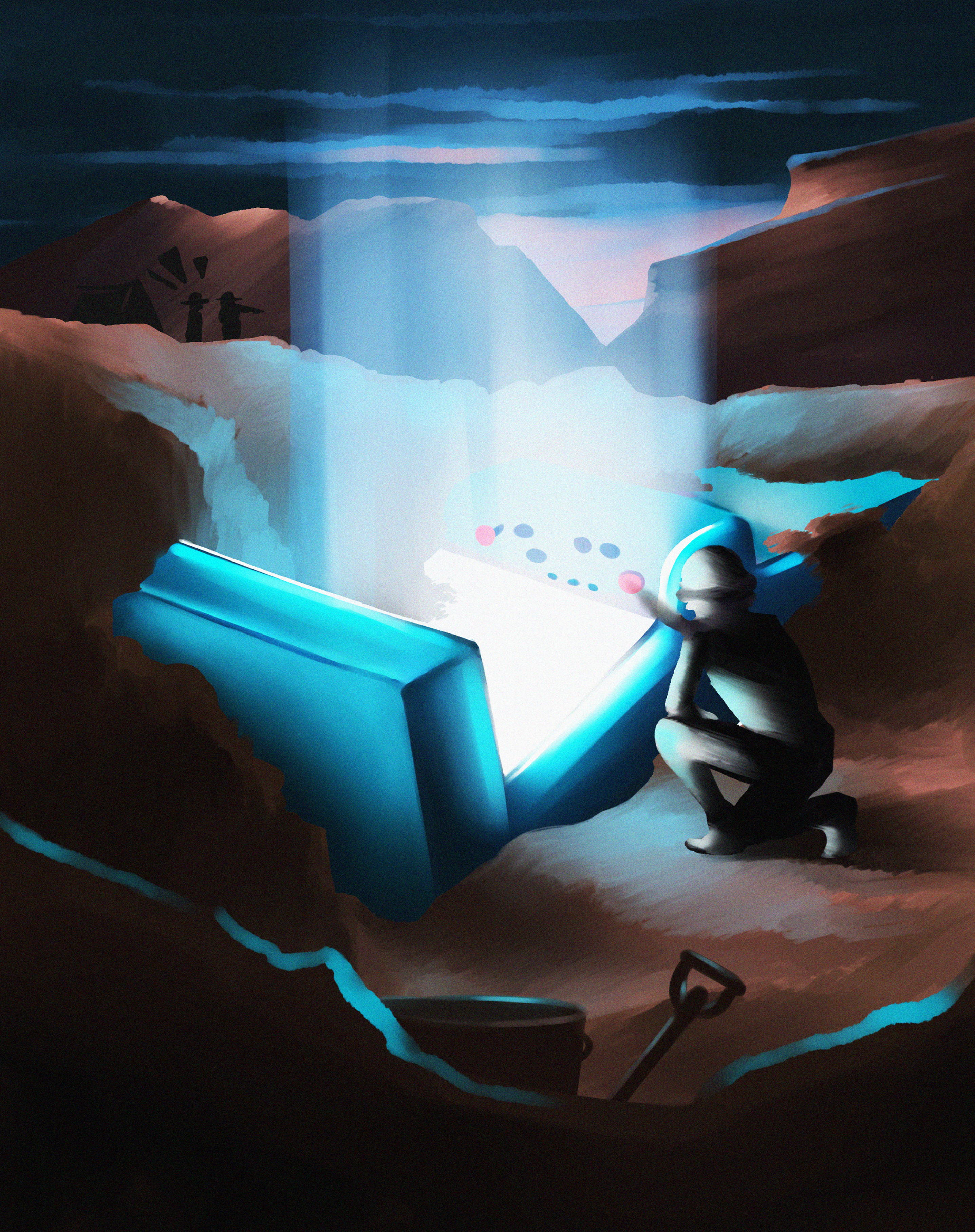
EL FIN DE UNA ERA

Al final, la historia de la saga 'Time Crisis' es, también, la propia historia de las recreativas: máquinas espectaculares que superan ampliamente el coste de cualquier sistema doméstico que podamos tener, pero cuya brevedad no las hace aptas para el mercado actual de los videojuegos, obsesionado con los gráficos, la cantidad de horas que pueda ofrecer un juego, o la diversidad de los diálogos que ofrezcan los personajes. ¿Qué podemos decir? Los arcades no son cinco, diez, treinta minutos; y quedarse con que son juegos cortos es arrebatarles completamente su significado. 'Time Crisis' es mucho más que media hora gastando créditos ilimitados, y jugarlo así es, en parte, destruir su esencia. Llegas a la recreativa: está 'Time Crisis 3' en la pantalla, con una pistola moribunda y un pedal exteriormente destruido por el paso del tiempo. Los personajes son poligonales, los gráficos están terriblemente desfasados hoy en día. Se te rompe el corazón: dentro de unos años, cuando todas las recreativas estén completamente rotas, será muy difícil echar una partida como las de antaño, dada la difícil emulación de las *light guns* —no como *software*, sino como objeto físico—. Aun así, metes el crédito y surge la magia: en cuanto pones el dedo sobre el gatillo, te olvidas de todo durante lo que dure la partida, e incluso olvidas que estás ante un juego que tiene quince años. ¿Por qué? Pues porque 'Time Crisis' es, simplemente, eterno. Por mucho que el tiempo en él sea terriblemente limitado.

MAME, PRESERVACIÓN Y CONTROVERSIA

ILUSTRACIÓN: LAURA CASAIZ ◄

por Pedro J. Martínez



Enero de 2007. Alguien en un foro avisa a Andrew Gardner y le pone tras la pista de una interesante subasta en eBay. Se trata de una placa de circuito impreso, o PCB, de un desconocido videojuego de recreativa llamado 'King Pin'. Una rápida consulta en las bases de datos internas le sirve para cerciorarse de que, efectivamente, ningún compañero del equipo de MAME había reportado constancia alguna de su existencia. Gana la puja y va con su coche a recoger el trofeo, ya habrá tiempo de pensar si merece la pena pedir que la fundación sufrague la adquisición *a posteriori*. Llega a casa y limpia la placa con cuidado, la mira detenidamente. A continuación, la envía a uno de sus contactos con capacidad de *dumpear* las memorias ROM. Cuando recibe los ficheros, comienza la aventura: no se trata de una placa con estructura conocida, no es una Neo-Geo ni una CPS-2 de Capcom, está claro. Por suerte, el *hardware* no es excesivamente complejo: dos Z80, un TMS9928 para vídeo y un AY-3-8912 para audio. Toda esa mierda ya se consiguió emular en MAME hace mucho, es cuestión de armar el puzle, averiguar cómo los han unido. A simple vista es un lío, qué burradas se hacían en los ochenta. A Andrew no le queda más remedio que desnudar la placa, escanearla, y trazar las uniones entre elementos con la ayuda de un editor de imágenes. Cuando encauza su tarea, abre un nuevo *log* en la base de datos del proyecto y comparte sus avances. La emulación ya se puede considerar como *buena*, luz verde para incorporarla en la nueva revisión. Al final, no era más que un simplísimo juego de bolos basado en apuestas que se manejaba únicamente con botones. Difícilmente algún jugador encuentre encanto en él, pero eso es lo de menos. Que sean otros quienes lo juzguen, su trabajo es ponerlo a salvo del olvido. Esta vez ha faltado poco.

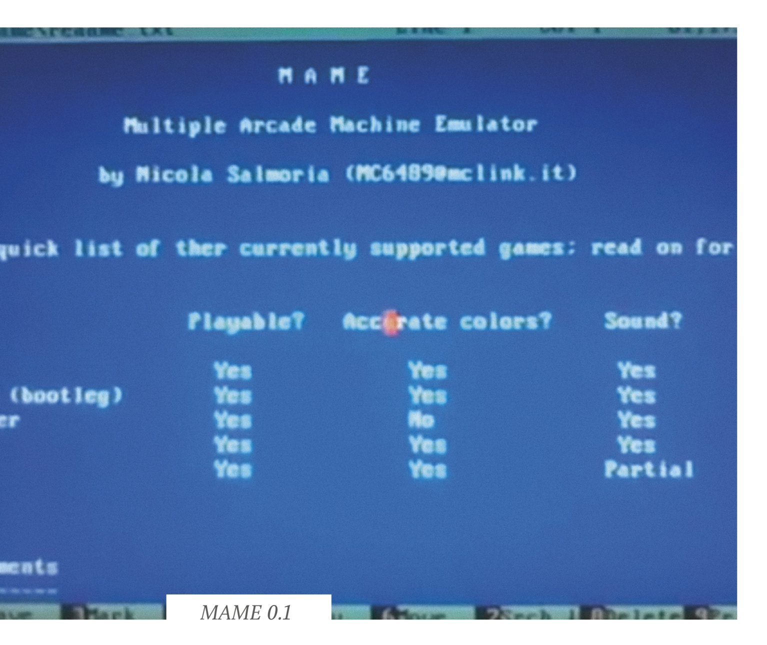
Esta historia, además de real, es posiblemente una de las más representativas de lo que significa la preservación de videojuegos. Algo no especialmente apasionante en el día a día, ni tan siquiera necesariamente entretenido. En definitiva, un trabajo de hormigas, donde la labor de un individuo es poco más que insignificante pero que, cuando se une a la del resto de la comunidad, se convierte en imprescindible. En 2007, fecha del décimo aniversario, eran en torno a quinientas personas las que, al igual que Andrew Gardner, habían colaborado en MAME; en pleno 2017, para el vigésimo cumpleaños, la lista llega hasta las mil seiscientas. Y en continuo aumento. Una marabunta de nombres aportando diminutos granitos de arena, con diligencia, respeto por la jerarquía y coordinación de alto nivel. Y, a pesar de ser casi un ejército, la existencia de MAME se debe a la iniciativa de una sola persona.

Nicola Salmoria y los hombros del gigante

En la segunda mitad de la década de los noventa, los emuladores no eran algo cotidiano. Algunos había, y Nicola Salmoria ya había tocado, de pasada, un par de ellos. Uno de Spectrum para Amiga, uno de Commodore 64 para un 486... Nada realmente rompedor. Los ochenta empezaban a quedar lejanos y algunos nostálgicos se preguntaban qué había pasado con todas esas máquinas recreativas que fueron primero sustituidas por otras más modernas y, ya por entonces, incluso desapareciendo paulatinamente. Antes de que Nicola compilara una sola línea de código, el trabajo ya había empezado. Se



Nicola Salmoria, profile picture.



MAME 0.1

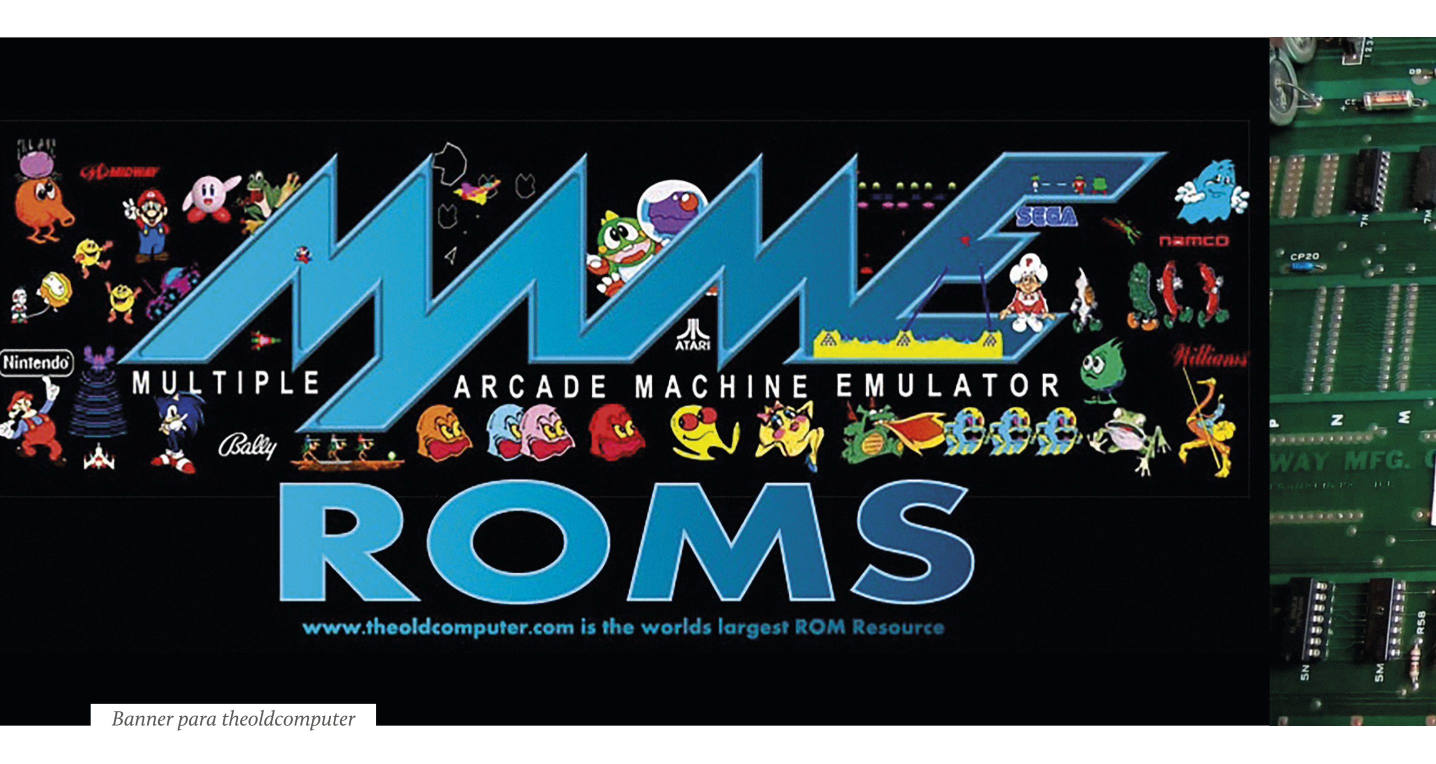
trataba del Arcade Emulation Programming Repository (AEPR), un sitio web regentado por Allard van der Bas donde se encontraba depositado el código de un puñado de vetustas placas arcade junto a algún pequeño y primitivo intento de emulación. Nicola recogió el código fuente y lo mejoró, concretamente el de la máquina de 'Pac-Man'. Aún no funcionaba el sonido, pero consiguió que el juego se moviera de forma casi perfecta.

La comunidad no se entusiasmó precisamente con el primer aporte de Nicola. «¿Otro emulador de 'Pac-Man'? Podrías intentar hacer algo útil…». Pero el estudiante italiano no se amedrentó. Acababa de descubrir que el soporte de los videojuegos arcade no era tan distinto del de las computadoras que conocía, y se puso manos a la obra con otros juegos disponibles en la AEPR. Apenas un mes después, trabajando en varios juegos al mismo tiempo, entendió que no tenía sentido crear emuladores específicos para cada juego, puesto que compartían elementos de *hardware*. Entonces fue cuando nació MAME. En poco tiempo ya había contactado con varios compañeros y, el 5 de febrero de 1997, la versión 0.1 del programa de emulación múltiple más importante que haya existido saludó por fin al mundo. Nueve personas habían participado —incluyendo a Allard van der Bas como mención honoraria—, y cinco eran los juegos que podía hacer funcionar: 'Lady Bug', 'Pengo', 'Crush Roller', una versión no oficial de 'Ms. Pac-Man' y, por supuesto, el propio 'Pac-Man'.

Hablábamos de un programa que funcionaba sobre MS-DOS y requería códigos concretos que debían ser tipeados por el usuario. Y así fue hasta que Chris Kirmse, ese mismo año y aprovechando que el código de MAME era abierto, creó una interfaz de usuario y abrió la puerta a miles de entusiastas que se habían mantenido fuera al no tener conocimientos de informática. Kirmse decía que la comprensión que Nicola tenía sobre el funcionamiento de los videojuegos era extraordinaria, que había sido capaz de emular cientos de juegos él solo, sin ayuda. Hoy, ya con la versión 0.189 circulando, esos cinco primeros juegos han pasado a ser una cantidad indeterminada por descomunal, cerca de los cuatro mil videojuegos integrados, de los cuales casi tres mil funcionales, y todo sin contar placas de máquinas mecánicas, *pinballs*, o la emulación de maquinitas y computadoras antiguas, anteriormente agrupadas en MESS (Multi Emulator Super System) y absorbidas por MAME en 2015. Contando todo nos iríamos a números de cinco cifras. Nicola, aunque dejó la coordinación del equipo en otras manos en 2003, sigue siendo el guía espiritual que empuja el proyecto, aunque su implicación fue cayendo en picado con el paso de los años. Su amor por los videojuegos le llevó a desarrollar varios títulos para *smartphones* y a comenzar un blog en el que hablar de su otra gran pasión: los videojuegos de puzle.

MAME NO ES UN EMULADOR

Si los proyectos se definen por sus objetivos primarios, y no por sus nombres —en muchos casos, vestigios de concepciones muy primitivas que fueron felizmente evolucionando—, entonces podemos afirmar con rotundidad que MAME no es un emulador. MAME, a pesar de ser el acrónimo de Multiple Arcade Machine Emulator, es un proyecto de preservación con implicaciones incluso académicas. Bien, esto requiere una pertinente explicación: la comunidad de MAME es capaz de transformar ▸

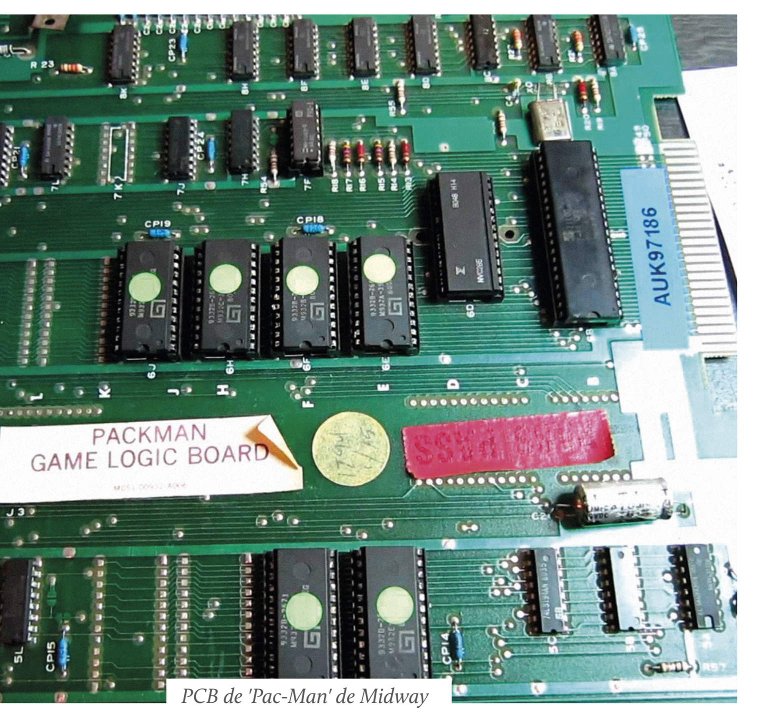


Banner para theoldcomputer

piezas antiguas de *hardware* en *software*, en dos pasos: el volcado en una o varias imágenes ROM, ficheros almacenables digitalmente, y la interpretación de esos ficheros por medio de código. Las imágenes ROM de las placas arcade son propiedad de los legítimos dueños de sus derechos, e implica aspectos legales que trataremos más adelante, pero la interpretación de esos ficheros es lo que MAME llama *documentación*, y lo que nosotros llamamos *emulador*. El código fuente de MAME es, precisamente, uno de los documentos más importantes sobre el funcionamiento de los videojuegos que ha existido nunca. Para la organización, que ese código pueda utilizarse con fines lúdicos a nivel de usuario no es sino una feliz consecuencia colateral, además de la manera más eficaz de verificar que, precisamente, esa documentación es correcta.

Podría parecer una burda forma de dignificar un proyecto de aspiración eminentemente lúdica, pero no es menos cierto que MAME ha dado muestras evidentes de que no miente en su autodefinición. MAME, por su propia filosofía, logra emular inter-

«MAME, POR SU PROPIA FILOSOFÍA, LOGRA EMULAR INTERPRETANDO EL PRODUCTO DESDE EL *HARDWARE* PRIMIGENIO HASTA LA ÚLTIMA LÍNEA DE CÓDIGO, Y NUNCA USA UN ATAJO»



PCB de 'Pac-Man' de Midway

pretando el producto desde el *hardware* primigenio hasta la última línea de código, y nunca usa un atajo. Es por eso que, mientras que MAME considera que no es posible documentar el funcionamiento de la gran mayoría de juegos soportados en Sega NAOMI o Atomiswave, o almacenados en gigantescos LaserDiscs —entre otros muchos—, por distintas problemáticas que aún no han conseguido solucionar, existen otros emuladores específicos que sí que logran hacerlos funcionar con rendimientos aceptables. Pero esta escena paralela, con Demul, Daphne, FinalBurn Alpha, y otros tantos emuladores circulando y llegando donde no llega MAME, nunca les ha preocupado. Podrán adelantarles por la derecha en cuanto a emulación, a base de trucos, introduciendo ADN de rana para completar el código genético, pero serán ellos los primeros, llegado el momento, en documentar correctamente esos videojuegos de forma que no tengamos que preocuparnos más por su soporte físico. Por eso MAME es diferente de cualquier emulador. Por eso ni siquiera es un emulador, sino una organización sin ánimo de lucro cuyo fin primero y último es la preservación.

«Historical research. Not piracy»

Con esas palabras, Nicola Salmoria quiso sacudirse en una de sus primeras entrevistas las acusaciones que apuntaban a MAME como un grupo de gente cuyo interés principal estaba en proporcionar acceso gratuito a material protegido por derechos de autor. Pero Nicola ya sabía que su proyecto sería observado con lupa desde fases muy tempranas. En agosto de 1998, en la versión 0.34b1, se incorporó por primera vez la BIOS de Neo-Geo, proporcionando acceso a una muy atractiva selección de videojuegos de recreativa que, no obstante, aún SNK comercializaba, ya fuera en versiones domésticas o dentro todavía de los salones arcade. Una parte de la comunidad les retiró el apoyo. Alegaban que algo así traspasaba la frontera de la preservación histórica y cultural y entraba en el pantanoso terreno de la piratería.

Pero Nicola Salmoria nunca se amedrentó. No dejó que la burocracia le frenara en su iniciativa aunque tampoco que las ocasionales menciones en medios y televisiones le despegaran los pies del suelo. Pero era natural que la mayoría de la gente que acudía a MAME lo hiciera para jugar: cuando MAME empezó a incorporar juegos que no podían ser emulados, los ficheros ROM de esos juegos desaparecían paulatinamente de las páginas de descarga, y a Nicola se lo llevaban los demonios. Y explotaba cuando algunas webs criticaban a la organización de MAME por no ser más claros sobre qué juegos funcionaban y cuáles no.

Los coleccionistas, que guardaban y cuidaban sus PCB, que las restauraban y las usaban para jugar, también chocaron con Nicola en su momento. Decían que, por su culpa, cada vez era más difícil encontrar ficheros ROM con los que reparar placas dañadas, teniendo que bucear por páginas de dudosa legalidad. Pero no es menos cierto que la escena que inició MAME sirvió para que todos esos ficheros, que por aquel entonces se habían volcado frecuentemente de manera incorrecta o incompleta, o se habían corrompido en el proceso, fueran some- ▸



Cabinet basada en MAME, fuente: arcadeshopper.com

tidos a controles de calidad y contraste mucho más severos. Insistía: preservación ante todo.

Pero todos estos lances no son sino bromas cuando se cruzan en el camino los derechos de autor. MAME suministra el código fuente de su emulador por medio de una licencia gratuita y de código abierto. Pero, evidentemente, no los ficheros correspondientes a cada uno de los juegos. Nicola decía en 1998 que, cuando pasaran setenta y cinco años, los primeros juegos arcade pasarían al dominio público. Aunque no estuvo atinado en su aseveración —los derechos pueden variar según el país, y son años que se suelen considerar a partir de la muerte del autor—, sí lo estuvo en su mensaje: MAME no va a esperar, porque los videojuegos de recreativa morirían sin remedio. Y la legislación no es tan gris como aparenta: volcar los archivos ROM de una placa arcade de tu propiedad, por ejemplo, no está permitido si no dispones del permiso explícito de los dueños de los derechos. Y el *abandonware* —el *software* considerado olvidado y fuera del circuito comercial— no es sino otra forma de intentar justificar prácticas ilícitas.

Los *romsets*, agrupados en paquetes de varios *gigabytes*, son tan necesarios como el propio código licenciado de MAME. Y que el equipo de MAME tiene que ver con esos *romsets* que circulan por páginas pantanosas entra dentro del terreno de las cosas que caen por su propio peso. En el FAQs de su web desalientan al pirata al mismo tiempo que le enseñan a manejarse entre las distintas formas de agrupar los ficheros (*non-merged*, *split*, *merged*,...). Y cuando MAME adquiere prototipos, como fue el caso de 'Hangzo' y 'Dive Bomber Squad' el año pasado —este último uno de los videojuegos inéditos más deseados de todos los tiempos, mítico en Japón, que fue desarrollado por Konami en 1988—, por los que pagaron trece mil dólares, milagrosamente aparecen en el siguiente paquete de *romsets*, para el goce de toda la comunidad.

Pero más allá del aspecto legal, podría decirse que la labor de MAME es éticamente comprometida. Al menos, desde el punto de vista de su propio credo. Tomaron por norma (no escrita) el no incorporar en su código fuente la *documentación* sobre videojuegos con menos de tres años en el mercado, para evitar dañar su ciclo comercial. Puede parecer algo arbitrario, y seguramente escaso, pero hace ya tiempo que empezaron a jugar con sus propias reglas, que incluso suelen romper generalmente de parte de los propietarios, los cuales ya muy pocos luchan contra MAME. Al contrario: aceptan a MAME como una parte necesaria del ecosistema del videojuego.

Resulta revelador que Taito, en 2005, se pusiera en contacto con Nicola Salmoria e implicara al mismísimo creador de MAME en el desarrollo de sus videojuegos recopilatorios 'Taito Legends' y 'Taito Legends 2'. También que, en julio de 2007, la versión 0.117 de MAME incluyera, por primera vez, el *driver* de una máquina arcade multijuegos ilegal que estaba basada en una versión temprana y *hackeada* del propio código de MAME. Ah, la recursividad improbable. Y, a día de hoy, continúan mejorando su legado: decapando chips con técni-

cas avanzadas, sustituyendo *bad dumps*, evitando que el material caiga en manos de aquéllos que lo mantendrían oculto… Lo que han conseguido en estos veinte años no son sino los mayores avances en cuanto a preservación de videojuegos que jamás se han realizado; y esos logros podrían, observados desde un punto de vista concreto, justificar lo transgredido. Todo lo demás, sinceramente, importa bastante menos.

MAME ha escrito su propio reglamento. Uno que choca con el derecho, con una legislación que en nada tiene en cuenta la preservación. La supervivencia de MAME se ha basado en dos aspectos fundamentales: la aceptación de los desarrolladores y los propietarios como un ente mayoritariamente positivo, y la fortaleza de su propia masa social, de toda la comunidad que los respalda. MAME ya resolvió la dicotomía entre la ética de la preservación y la ética del escrupuloso respeto por los derechos de autor, conceptos en muchas ocasiones enfrentados. Y su posición, atendiendo a la evidencia de que ningún organismo oficial sería capaz de hacerse cargo de su labor, busca el equilibrio, no así la equidistancia. Las sanciones por infracciones sobre derechos de autor son coyunturales y hasta cierto punto asumibles; la pérdida de material cultural irreemplazable es algo dramático y funesto. MAME nos proporciona una vía para volver a jugar videojuegos antiguos porque es la única forma posible de preservación. Porque el almacenamiento de archivos en servidores sin acceso para la comunidad sería una vieja decrépita a la que mantienen con vida artificialmente y que, tarde o temprano, moriría igualmente. Porque la única forma de que los videojuegos pervivan en el imaginario colectivo es que circulen lo más libremente posible. Visto así, no podemos sino reconocer que tenían razón: MAME no es un emulador, es la fuente de la eterna juventud.



Fuente: PCmag. Ontario, Canadá

ADN ARCADE

DE DONKEY KONG A SUPER MARIO BROS.

por Fran Sevilla

En 1959 Robert Allen Zimmerman ingresó en la Universidad de Minnesota. Y la primera vez que frente a un atril hizo una lectura de sus poemas, cambió su nombre al de Bob Dylan. Que un joven imberbe de 18 años, llegado por primera vez a la gran ciudad, decidiese cambiar su apellido por el del más grande de entre los poetas estadounidenses, era un acto de inconsciencia juvenil que sólo podía salir mal. Pero Dylan no derritió sus alas frente al sol. Y el público estalló a aplaudir. Uno es artista en el mismo momento en que su talento iguala su grado de soberbia.

Y en 1977, Shigeru Miyamoto con un talento igualmente desmesurado y sólo equiparable a su soberbia, pasó a engrosar las filas de Nintendo. Con un objetivo claro, ser la estrella más reconocida a nivel mundial y que sus creaciones sirviesen para redefinir el medio de los videojuegos elevándolo a la categoría de arte. Sin importarle romper las reglas establecidas o atentar contra una tradición pasada. Pues se guardaba un caparazón bomba en su mochila.

Durante sus primeros años, trabajó bajo las órdenes de Gunpei Yokoi. Y desde el primer día se estableció entre ellos una relación odio-odio mientras Yamauchi sonreía maliciosamente desde su sillón, observando su obra. Él como nadie supo vislumbrar desde el primer instante el talento que irradiaba de Miyamoto, y sabía que era sólo una cuestión de tiempo que abrazase el lado oscuro, desafiando la autoridad de su maestro.

Las visiones entre lo que debía ser un videojuego, pero mucho más importante, a qué debía aspirar ser un videojuego, eran antagónicas entre Yokoi y Miyamoto. Para Yokoi los videojuegos eran meros *gimmicks* basados en una forma de control que resultase innovadora y que se pudiese aplicar al propio diseño del juego. Le obsesionaba la parte mecánica y se veía a sí mismo como un creador de juguetes, y por tanto, los videojuegos eran vistos como juguetes. Debían ser tan divertidos como un juguete, despertar la misma fascinación de un juguete.

El videojuego era visto por tanto como una forma de creación industrial, donde había que manufacturar de forma rápida nuevos *gimmicks*, juguetes que sorprendieran y se convirtiesen en la nueva moda, y que como todas las modas estaban condenadas a pasar de moda. Relegando así el juguete a su destino último, un cajón en un desván, junto al resto de juguetes olvidados, una vez pasada la fascinación original.

La Color TV-Game fue la primera serie de consolas de sobremesa de Nintendo, pensadas para ser conectadas a un televisor y creadas por el departamento de Yokoi. Cada uno de sus cinco diseños ofrecía un *gimmick* distinto, una nueva forma de control. En 'Color TV-Game Racing 112' podíamos usar por primera vez un volante y una palanca de cambios para conducir un coche. Y la mayor aportación de Yokoi a NES fue R.O.B., un robot mecánico que



se conectaba a la consola, pudiendo controlar sus movimientos, que serían trasladados a la pantalla.

Pese a ser una nueva forma de ocio, los arcades habían visto un avance imparable en apenas dos años en Japón, gracias al arrebatador éxito de 'Space Invaders' en 1978. Haciendo que la economía del país viviese una crisis temporal aquel verano ante la ausencia de monedas de cien yenes, para consternación de fruteros, mendigos en el metro de Tokio e ilusionistas.

Una serie de rasgos identitarios habían quedado esculpidos en silicio, haciendo de esos primitivos mundos de neón un género identificable dentro ▸

del recién nacido medio de los videojuegos y que trascendería los propios salones recreativos. *Loops* infinitos donde era nuestra habilidad a los mandos la que determinaría la duración de la partida, pero sobre todo, una obsesión por el *score-attack*, dejando nuestras iniciales grabadas en primer lugar y por encima del resto de los mortales en nuestro barrio, declaraciones de amor en un mundo de angustia existencial adolescente.

Teniendo como culminación 'Pac-Man' en 1980. No sólo el más refinado ejemplo de *score-attack*, de incitarnos siempre a introducir una moneda más con su curva de dificultad perfecta. Pero sobre todo, un ejemplo de que en los videojuegos el límite ya no estaba en las restricciones técnicas, o cuántos *sprites* en pantalla posibilitaría un nuevo procesador, sino en las reglas y mecánicas de juego que era capaz de idear la mente de un diseñador. A partir de su mundo abstracto, de sus reglas delirantes que ya no buscaban una mimesis con situaciones reconocibles de la realidad, «¡dispara a la nave invasora!», «¡conduce el coche hasta la meta!», 'Pac-Man' abría una puerta a la imaginación, creando un nuevo organigrama en la estructura de desarrollo y separando con ello las tareas de un programador y un diseñador. Siendo a su vez el juego que consagraba a Namco con letras doradas en la Historia de los Videojuegos, pero también el principio del fin de una era para Nintendo.

Simplemente, el departamento arcade de Nintendo encabezado por Yokoi, con sus diseños de juego poco pulidos, que como juguetes se basaban en la novedad de la experiencia, en cautivar la imaginación temporalmente pero no en atrapar al jugador con un diseño sólido que le incitase a introducir una moneda más, había perdido su vigencia una vez 'Pac-Man' había proyectado el videojuego hacia la eternidad.

Shigeru Miyamoto no tendría que esperar demasiado tiempo para ocupar el trono en Nintendo. 'Radar Scope' había sido un modesto éxito en Japón en 1979. La compañía decidirá exportarlo a Estados Unidos en 1980. Pero como ocurriría décadas después con Wii U, y ésta es una máxima en Nintendo, la tendencia a repetir su historia en un continuado bucle, fallarían de forma estrepitosa prediciendo muy por encima su demanda. Encontrándose con un montón de costosísimas placas en su almacén, ya pagadas y que no lograban vender. Pues sólo un mes antes, el fenómeno 'Pac-Man' había sacudido Estados Unidos como una marcha de supremacistas blancos, alentados por sus licores de destilación casera.



Nace aquí también la flor en el culo de Nintendo, y su capacidad para reinventarse dando la vuelta a la tortilla. Porque ésta será otra máxima dentro de su historia: Nintendo sólo es capaz de reaccionar y abordar cambios profundos en su estructura, saltándose el orden estricto y severo que se presupone a una compañía de Kioto, durante siglos sede de la Corte imperial, cuando se encuentra noqueada y contra las cuerdas. Si tienes una fórmula para el éxito que funciona, nunca la alteres demasiado. A no ser que esa fórmula falle, y lo haga de forma incontestable. El paso del cartucho al formato óptico tras la debacle de Nintendo 64, reinventar su rol en la industria con DS y Wii, apostar con fuerza por una nueva franquicia como 'Pokémon' en un tiempo en que Sony le había hecho ser irrelevante, la naturaleza híbrida de Switch y el radical cambio de *branding* que supondría para la compañía…

Yamauchi llevaba varios años subyugado con la figura de Miyamoto, ese joven artista irreverente que amenizaba a los empleados tocando el banjo en las oficinas de Nintendo como una superestrella del *folk* dylanesca, le apasionaba su visión creativa, y como sabemos por el relato homérico que haría años después Satoru Iwata a través de sus Iwata Asks, ambos habían tenido conversaciones sobre hacia dónde pretendían llevar a la compañía, convirtiéndola en una marca comercial tan popular a nivel global como Disney. Y enmarcando sus juegos en universos reconocibles capaces de atrapar el imaginario colectivo de varias generaciones de niños.

La apuesta pues no podía ser más arriesgada. El futuro de la compañía peligraba si no lograban deshacerse de todas las placas de 'Radar Scope', usándolas para un nuevo juego donde sólo tuviesen que cambiar el mueble pero no la circuitería. Y además, ese juego debía ser un *hit* instantáneo que hiciese olvidar la sublimación perfecta arcade que suponía 'Pac-Man'. ¿Qué loco que no fuese Yamauchi, o luego su pupilo Iwata, habría colocado esa responsabilidad, es decir, el futuro y viabilidad económica de una corporación entera, sobre los hombros de un nuevo diseñador megalomaníaco y contestatario, que desde que entró en Nintendo sólo había sido un elemento de conflicto, cuestionando constantemente las decisiones de su mentor, Gunpei Yokoi? Un diseñador que, no lo olvidemos, aún tenía todo por demostrar y que nunca antes había ejercido el rol de director. Y que ahora tendría todos los recursos y equipo humano necesarios a su entera disposición.

«MIYAMOTO CONSUMÓ SU GOLPE DE ESTADO Y TOMA DE PODER EN NINTENDO CON 'DONKEY KONG'. Y ESTE DEVENDRÍA EN LA MÁS PERFECTA CONSUMACIÓN DE LA FILOSOFÍA ARCADE»

Miyamoto consumó su golpe de Estado y toma de poder en Nintendo con 'Donkey Kong'. En una nueva e incipiente industria donde todo estaba todavía por inventarse, los cambios se sucedían a la velocidad de una raya de *speed*, y los catorce meses que separan el lanzamiento de 'Pac-Man' del de 'Donkey Kong' eran el equivalente a una galaxia de distancia, con Mario surcando las estrellas.

Y 'Donkey Kong' devendría en la más perfecta consumación de la filosofía arcade, *loops* infinitos y voracidad por el *scoring*, donde una suma de simples y aparentes reglas otorgando varias capas de profundidad —los barriles podían aplastarnos mientras subíamos una escalera, pero no si dejábamos la mano sobresaliendo en la parte superior—, creaban un balance y curva de dificultad perfectos, donde cada partida y cada error nos hacían ser mejores, incitándonos siempre a introducir una moneda más. 'Donkey Kong" no sólo sobrepasaba en calidad y complejidad el diseño de 'Pac-Man', sirviendo de nueva cumbre creativa para el medio, sino que además, hasta el lanzamiento de 'Pac-Man Championship Edition DX+' y 'Super Crate Box' varias décadas después, permaneció de forma indiscutible como el mejor arcade *single screen* jamás creado, y en el que a día de hoy se sigue compitiendo por récords mundiales.

No son logros menores. Pero como el director de cine porno Jack Horner, que en 'Boogie Nights' soñaba con cambiar la historia del entretenimiento para adultos, Miyamoto no quería que la gente entrase simplemente en esas salas de cine, se corriesen y se fuesen. No, como Jack Horner, Miyamoto quería que la gente permaneciese en sus asientos ▸

tras correrse, atrapados por la historia que se cuenta en la pantalla, es decir, subyugados por el universo desplegado.

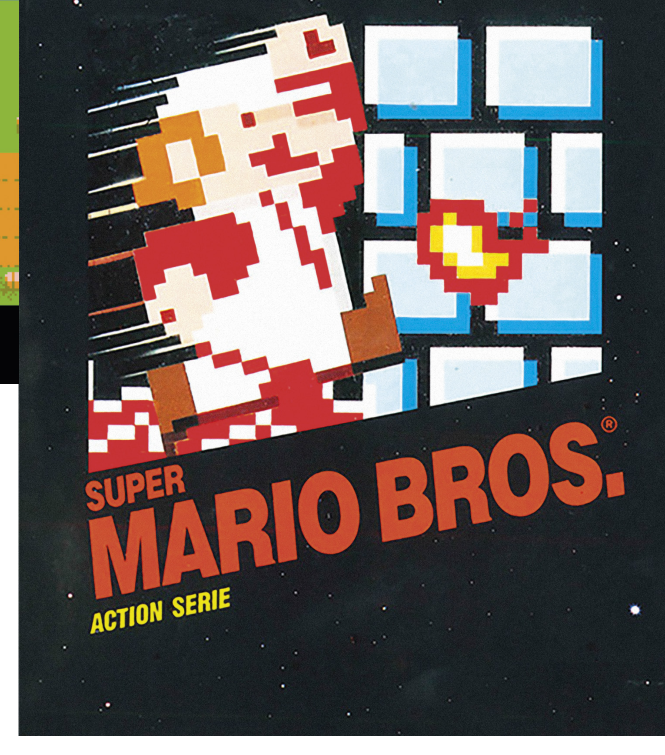
En ese sentido, mucho más interesante que analizar 'Donkey Kong' desde el punto de vista de sus mecánicas, lo es hacerlo desde el punto de vista de su diseño de producción. Para lograr un *hit* incontestable en Estados Unidos, a una compañía japonesa como Nintendo no le importó recurrir a una identificación del público con uno de los grandes *blockbusters* recientes del cine de Hollywood, 'King Kong' en su versión de 1976, del mismo modo que 'Super Mario Bros.' miraría a la Alicia de Disney con su mundo onírico de setas que nos hacen ser gigantes. Aunque más significativo será el modo en que se representa: Miyamoto abandona los universos de luces de neón y estructuras futuristas marca Atari que desde 'Space Invaders' hasta 'Pac-Man' habían imperado en el arcade japonés, para abrazar una nueva concepción donde se miraba a la animación infantil. Ver a Mario moviéndose en 'Donkey Kong', por su exultante colorido y la calidad de la animación, era como ver desplegándose por primera vez en un videojuego a un personaje de dibujos animados. Y con ello el Mario de 'Donkey Kong' supondría el mismo hito que el ratón Mickey Mouse para Disney. Si 'Pac-Man' nos hablaba de la necesidad de separar las tareas de diseño de niveles y programación, con 'Donkey Kong' nacía una nueva figura, la de un director centrado en el diseño de producción, con una visión creativa del todo en su conjunto, que guíe a programadores y diseñadores hasta ese objetivo último que nace en la mente de su creador. Shigeru Miyamoto se convirtió así en el primer director de videojuegos de la historia, en un sentido autoral y *cahierista*.

Tras el salto del neón a los dibujos animados y tomado el poder en Nintendo con el éxito abrumador de 'Donkey Kong', quitándose así el yugo de seguir las directrices de Gunpei Yokoi, dos obstáculos alejaban aún a Miyamoto de Jack Horner en 'Boogie Nights': hacer una película porno que trascendiese el propio medio del entretenimiento, de la diversión fugaz de correrse en un cine en una sesión de madrugada, atrapando al espectador en su butaca.

El primer obstáculo, la limitación del *single screen*, era técnico y no tardaría en ser superado con 'Excitebike', casi un prototipo y experimento que desembocaría en 'Super Mario Bros.'. Con él, los pro-







gramadores de Nintendo aprendieron a crear *scroll* horizontal con el *hardware* de NES de una forma eficiente, y los juegos ya nunca más quedarían limitados al espacio de una única pantalla. Mucho más importante, en 'Excitebike' aparecen las bases de diseño que marcarían 'Super Mario Bros.', que aunque pueda parecer un juego centrado en el salto, lo está en realidad en un uso complejo de las físicas. Un botón para aumentar la velocidad, que marcará la distancia alcanzada por el salto, un botón de salto que dependiendo del tiempo que se mantenga pulsado y de la velocidad previa de Mario, cambiará su alcance en el eje vertical. La antesala a ese sistema de físicas complejo que altere por completo las interacciones del jugador, y por tanto la jugabilidad, se podía vislumbrar ya en 'Excitebike'.

Pero el segundo obstáculo era más difícil de superar, y tenía que ver con la tradición y expectativas del jugador en cuanto a qué espera de un videojuego. Eran precisamente las reglas arcade que habían encumbrado 'Donkey Kong', partidas cortas y un diseño que incitase a superar una mejor puntuación, las que ahora constreñían la visión creativa de Miyamoto para 'Super Mario Bros.', su juego más ambicioso hasta la fecha.

Miyamoto intentaría convencer a Yamauchi para que le autorizara a desarrollar esa visión de un juego que gracias a la aportación del *scroll* horizontal permitiera desplegar un universo complejo, con una iconografía tan rica y perdurable como la de Disney, desligándose de las ataduras impuestas por el formato arcade: superar una mejor marca. Y Yamauchi le respondería como Condonetti, el productor de cine porno en 'Boogie Nights', respondió a Jack Horner: «A mí me gustan las cosas sencillas, mi culo untado en mantequilla y ganar mucho dinero».

Y ofrecerá a Miyamoto una solución conciliadora. Para 'Super Mario Bros.', que saldría en cartuchos de Famicom con la máxima capacidad de memoria, y por tanto, de un elevado coste de fabricación, puede desarrollar esa visión creativa siempre y cuando se ciña a algo comercial, arcade y muy importante, con un marcador de puntuación. Mientras que para su segundo proyecto más experimental, un juego de mundo abierto centrado en la exploración y la interacción con el entorno, le da carta blanca para desarrollarlo como quiera en el nuevo formato de disquetes que prepara Nintendo, con un coste de manufacturación mucho menor. De ese segundo ▸

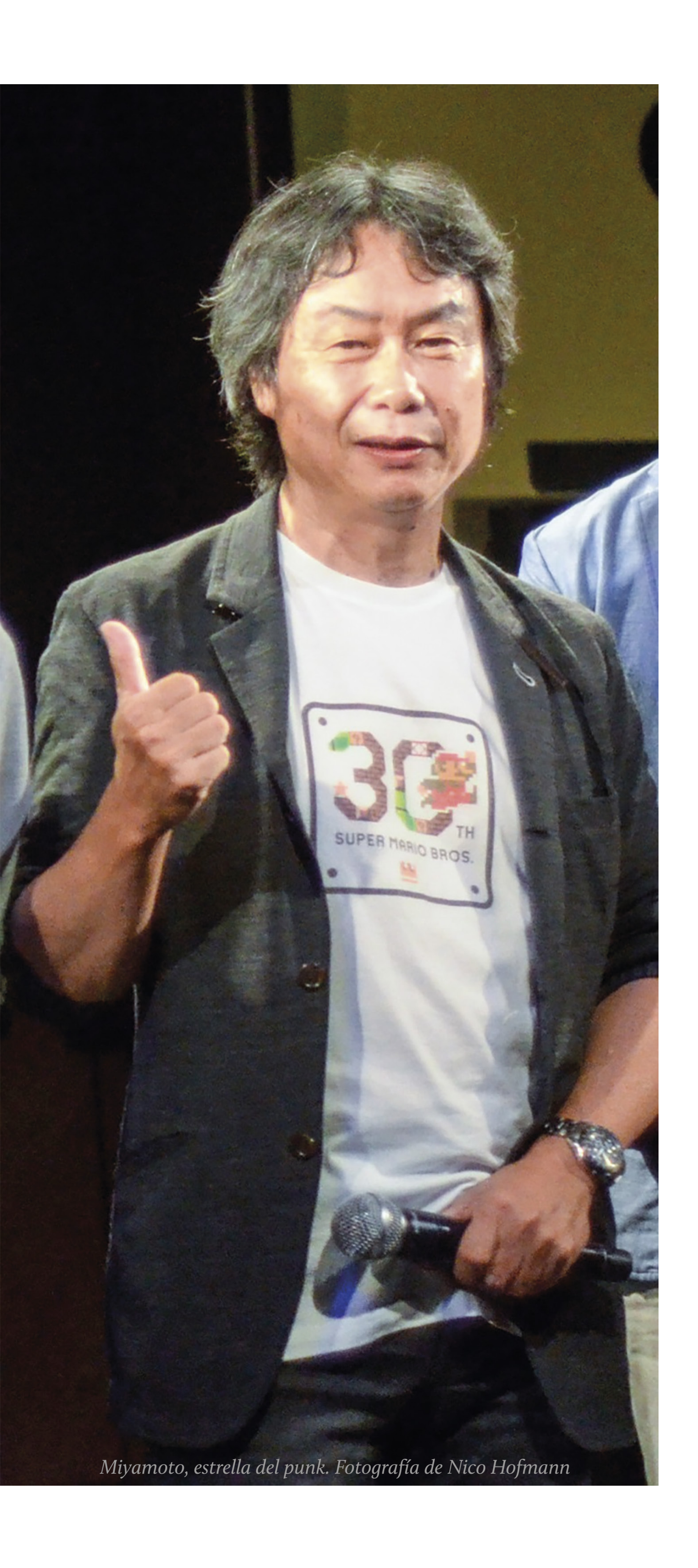


proyecto, complementario al desarrollo de 'Super Mario Bros.', nacería 'The Legend of Zelda'.

Mientras, en 1965, la fama y el éxito habían llevado a Bob Dylan hasta el delirio. Consagrado a nivel mundial, ya no era alguien que obedeciese reglas. El artista adicto a la sopa de tomate Andy Warhol rivalizaba con él por conquistar a la actriz Edie Sedgwick. Warhol, famoso por su tacañería y afán por el dinero, en un intento desesperado por convencer a Dylan para que no seduzca a Edie, le regalará uno de sus cuadros más valiosos. Bob Dylan lo colgará durante un tiempo del revés en su salón, para burlarse de la pintura de Warhol. Después lo cambiará por un sofá de cuero. Y tendrá sexo con Edie Sedgwick sobre ese sofá.

Y en 1984, tras haber salvado a Nintendo de la debacle con 'Donkey Kong', la fama y el éxito habían llevado a Shigeru Miyamoto también hasta el delirio. Y aunque Yamauchi intentase controlarlo, ya no era alguien que siguiese las reglas impuestas por los demás. Así que cuando empieza el desarrollo de 'Super Mario Bros.', Miyamoto decide humillar

«LA FAMA Y EL ÉXITO HABÍAN LLEVADO A MIYAMOTO HASTA EL DELIRIO. Y AUNQUE YAMAUCHI QUISIERA CONTROLARLO, YA NO SEGUÍA LAS REGLAS IMPUESTAS»



Miyamoto, estrella del punk. Fotografía de Nico Hofmann

públicamente a su rival Gunpei Yokoi a través de la mano derecha de éste, Hirokazu Tanaka. Músico más veterano en Nintendo e integrante del equipo de Yokoi, es asignado al equipo de Miyamoto para componer la banda sonora de 'Super Mario Bros.'. Miyamoto pondrá como único requisito que contraten en su lugar a Koji Kondo mientras repite en cada entrevista que Nintendo necesitaba un verdadero músico, denostando la labor de Tanaka, mejor amigo de Yokoi. Todo ello mientras saca el caparazón bomba que llevaba escondido en su mochila. Y activa el temporizador.

Con 'Super Mario Bros.', Miyamoto no sólo logró dar el primer paso en su visión última de los videojuegos, y que culminaría con 'Super Mario 64': un universo entero por explorar, ya no ceñido a una única pantalla. Creó a su vez una iconografía tan rica que perduraría a lo largo de décadas en distintas sagas. Convirtiendo a Mario, ahora sí, en un personaje tan reconocible como Mickey Mouse.

Logra además volver a diseñar un arcade perfecto, de reglas sencillas y entendibles que se solapan en distintas capas hasta alcanzar un nuevo nivel de ambición y complejidad en el medio, como ya hiciese en 'Donkey Kong'. Sólo que esta vez, algo está intencionadamente roto en 'Super Mario Bros.'.

Hasta ahora, todos en Nintendo le creían una superestrella del *folk* con su banjo y sus canciones pacifistas y conciliadoras. Y como cuando Bob Dylan cambió su guitarra acústica por una eléctrica aquel 25 de julio de 1965 en Newport deviniendo en superestrella del rock, Miyamoto iría un paso más allá de Dylan. Pues si él era algo, era una superestrella del punk. Y colocó el caparazón explosivo que siempre había llevado escondido en su mochila en el nivel 3-1 de 'Super Mario Bros.', dando la posibilidad de conseguir una puntuación infinita, e incumpliendo la única regla que le había asignado Yamauchi y último vestigio a su vez del arcade primitivo: un marcador de puntuación.

Y a Yamauchi no le importó, mientras sonreía maliciosamente desde su sillón observando su obra: gracias a 'Super Mario Bros.', ahora Nintendo era tan importante y reconocida a nivel mundial como Disney.

CUANDO ATARI DEFINIÓ EL VIDEOJUEGO EN UNA ERA EN LA QUE TODO ESTABA POR DEFINIR

LA SENDA DE LOS PIONEROS

por Pedro J. Martínez

Al igual que aquellos colonizadores norteamericanos, que abandonaron la costa para adentrarse en las áridas y salvajes llanuras, a Atari le debemos el videojuego comercial tal y como lo conocemos hoy en día: la ocupación de un territorio indómito y deshabitado, como hicieron los primeros asentamientos humanos, como la conquista del espacio. Y, como en toda colonización, el proceso conllevó una lucha contra el entorno, una reivindicación personal y una aclimatación ante riesgos nuevos y desconocidos. Pero también, cómo no, la satisfacción de haber cambiado el mundo.

Cosmonautas del vacío espacial

La primera etapa de Atari, desde su creación en 1972 hasta la irrupción desde Japón del inapelable 'Space Invaders' en 1978, orbita entre dos aspectos fundamentales: la capacidad de imaginar lo imposible en un entorno creativo incipiente e inexplorado, y la picaresca empresarial para crear un monopolio camuflado. Nolan Bushnell es, por lo tanto, una figura cuando menos controvertida, pero su mano, como la de tantos pioneros que ennoblecieron la vida con las artes que idearon, estuvo presente en la constitución de lo que hoy llamamos la industria del videojuego. Y Atari comenzó esa senda incluso antes de su fundación.

El nombre de Nolan Bushnell, en sus primeros compases, estuvo siempre acompañado del de Ted Dabney. Juntos crearon el primer videojuego comercial, aquél que acabaría con esa etapa que hoy consideramos la génesis del medio —todas esas máquinas únicas, osciloscopios y macrocomputadoras alojadas en universidades o laboratorios, así como los juegos recreativos electromecánicos—. Lo lanzaron bajo la marca Syzygy Engineering y lo llamaron 'Computer Space', un nombre muy adecuado para un videojuego de matar ovnis a bordo de un cohete espacial, en el que la influencia del 'Spacewar!' de Steve Russell era evidente, y que funcionaba con cuatro botones y una moneda que había que introducir para obtener un crédito, algo insólito. El nombre de Atari vino poco después, cuando se dieron cuenta de que Syzygy (voz inglesa de sicigia, que se refiere a un fenómeno astronómico de alineación de cuerpos celestes) no estaba disponible y a Bushnell se le ocurrió poner sobre el papel unas cuantas palabras relacionadas con el milenario juego del go japonés. El término *atari* indica que un grupo de piedras está a punto de ser capturado por el adversario en el próximo movimiento a menos que se tomen medidas, algo similar al jaque del ajedrez. Un nombre amenazante para una de las compañías más importantes de la historia del medio, y que durante sus primeros años supo mantener a raya a la competencia. Con Bushnell y Dabney a la cabeza, contrataron a su primer empleado: el ingeniero computacional Allan Alcorn. Y su primer juego iba a ser un verdadero bombazo.

Eso de pensar en crear videojuegos —inventar un sistema de juego y un contexto—, a principios de los setenta, cuando no había nada a lo que agarrarse, debía de ser algo parecido a mirar las estrellas tumbado en el césped del jardín, embobado con la inmensidad del espacio, donde la vista se podía perder fácilmente ante la infinidad de posibilidades que se abrían. Sin embargo, el primer videojuego de Atari, y aquél del que todavía es sinónimo, nació de la inspiración ajena. 'Pong' fue programado por Allan Alcorn e ideado por Bushnell y Dabney cuando éstos vieron en funcionamiento la Magnavox Odyssey

de Ralph Baer. El tenis en su esencia más compacta, desnudo. Bushnell y Baer litigaron por lo que este último consideraba un plagio descarado, pero Atari ganó: ‘Pong’ era *mejor*, lo que también significaba *diferente* del ‘Table Tennis’ de la Magnavox. Era tan divertido que se extendió como la pólvora, apareciendo rápidamente réplicas, versiones y competidores pellizcando el pastel. Poco después, Ted Dabney desapareció del mapa y Nolan Bushnell se quedó solo al frente. ‘Pong’ estaba por todas partes, pero no le estaba haciendo rico, y eso no podía volver a pasar.

A ‘Pong’ le siguió una línea de videojuegos arcade realmente ingeniosa; en muchos casos, primeras aproximaciones a lo que hoy consideramos *géneros*. ‘Space Race’ (1973), el segundo juego de Atari, era un sistema simplísimo que simulaba una carrera entre dos coches; ‘Gotcha!’, del mismo año, podría considerarse el primero de los *maze games*; y ‘Rebound’, un año después, reinventaba el ‘Pong’ en un contexto vertical para simular un partido de vóleibol. 1974 fue el año de ‘Tank’ —dos jugadores se enfrentaban a los mandos de un tanque en un laberinto, en la línea de lo que sería el famosísimo ‘Combat’ de la 2600 unos años después—, el que iba a ser el nuevo pelotazo, pero aparecía bajo una firma extraña: Kee Games. Liderada por Joe Keenan, Kee Games parecía la más avispada de las empresas que se habían dedicado a clonar *pongs* y sacar partido de lo que Atari creaba. ‘Tank’, sin embargo, era una obra completamente original, una máquina propia al nivel de las de Atari. Pero todo era un engaño: Kee Games era una subsidiaria secreta de Atari, disfrazada de competidor despiadado, ideada para mantener a todos los clientes bajo el influjo de Atari. El ardid no duró mucho: a finales de 1974 la relación fue descubierta, justo cuando Kee maximizaba beneficios y Atari atravesaba su momento más delicado. Kee y Atari se unieron de forma oficial, y Joe Keenan pasó a dirigir la parte financiera, dejando a Bushnell a cargo de la parte creativa. Las mentiras tienen las patas muy cortas.

Los años siguientes, gracias a la participación de talentos como Larry Emmons, Lyle Rains o Steve Bristow, fueron una eclosión: cada año salían de la fábrica en torno a una decena de nuevos juegos, en ocasiones versiones de ‘Tank’ o ‘Pong’, y a veces juegos tan originales como ‘Anti-Aircraft’, en el que abatíamos aviones desde un punto fijo, simplificando las mecánicas del *shooter*; ‘Qwack!’ y ‘Outlaw’, que hacían uso de sendas *light guns* y que serían los referentes que más tarde Nintendo tomaría para ‘Duck Hunt’ y ‘Wild Gunman’, respectivamente; o la serie ‘Gran Trak’, otro de los grandes éxitos de los videojuegos de los setenta. ‘Gran Trak 10’, el primero, nos ponía, por primera vez, a los mandos de un volante —además de un par de pedales y una palanca de marchas— para manejar, en perspectiva cenital, un pequeño bólido de carreras. Y era algo genial.



Todo bajo control

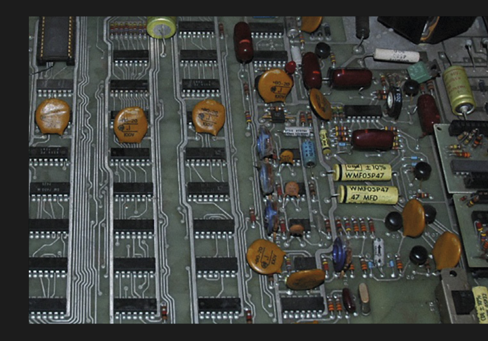
En un contexto no estandarizado, prácticamente cada nueva máquina de Atari proponía una nueva forma de control. Dial en el caso de 'Pong', *joysticks* en 'Space Race' —y *joysticks* encapsulados en semiesferas en 'Gotcha!'—, pareja de *joysticks* en 'Tank', volante, marchas y pedales en 'Gran Trak 10' —que en 'Hi-way' incluso incluía cabina—, pistola de luz en 'Qwak!', manillar y puño rotatorio en 'Stunt Cycle', *trackball* en 'Atari Football', sólo botones en 'Steeplechase', palancas unidireccionales con siete posiciones en 'Cops n' Robbers', *stick* analógico en 'Pursuit', yugo de avión en 'Starship 1'... Cada nuevo videojuego de Atari era un nuevo acontecimiento visual, lúdico, e incluso táctil. Eso de que los videojuegos son experiencias empezó mucho antes de lo que pensábamos.

A 'Gran Trak 10' le siguieron 'Hi-way', 'Indy 800', 'Sprint 2' y unas cuantas secuelas, y los juegos de conducción se convirtieron en la gran moda. Máquinas gigantes con hasta ocho volantes para jugar en grupo, variedad de circuitos, licencias... 'Night Driver' (1976) se atrevió a cambiar la perspectiva: colocó al jugador dentro del vehículo, siendo junto al 'Datsun 280 ZZZAP' de Midway el primer videojuego de conducción en primera persona. Pero fue una nueva reinvención del 'Pong' la que les deparó nuevas conquistas: 'Breakout'. Ideado por Bushnell y Bristow, y con la participación de unos entonces desconocidos Steve Wozniak y Steve Jobs a cargo de la implementación, con 'Breakout' Atari demostró que las buenas ideas tienen más de una vuelta de tuerca. Un giro de noventa grados y la sustitución del segundo jugador por un muro de ladrillos. Adiós partido de tenis, hola frontón.

A Atari le quedaban todavía unos años de dominio antes de *la invasión*, en los que, viendo los réditos y estudiando los diseños, decidieron apostar por ideas simples y controles aún más sencillos. Llaman la atención juegos como 'Destroyer', en el que lo único que había que hacer era dejar caer una bomba y recoger puntos, en la misma línea que 'Canyon Bomber'; o 'Avalanche', que apenas era una modificación del 'Breakout'. Sin embargo, hubo obras que dejaron su sello: 'Fire Truck', con su cabina doble, fue el primer videojuego cooperativo de la historia, con ambos jugadores forzados a trabajar juntos, volante en mano, apagando incendios; también 'Sky Rider', que simulaba un efecto 3D interesantísimo para 1978 y que se manejaba con un yugo que recordaba al de un avión real y que ya había sido utilizado con éxito en 'Starship 1' un año antes. Así, mientras fuera de los bares y las salas recreativas se libraban las *guerras pong* y Atari 2600 llenaba los hogares, dentro Atari seguía dominando con mano de hierro a base de ingenio, pero también de explotar al máximo sus mayores éxitos, con 'Pong', 'Tank', 'Gran Trak' y 'Breakout' a la cabeza. Pronto tocaría reinventarse.

Bienvenido, invasor extranjero

1979 cambió las reglas del juego. Por una parte, Nolan Bushnell tuvo que salir de la compañía a la que dio vida tras una disputa con Warner, a la que la había vendido hacía un par de años; y por otra parte 'Space Invaders', desarrollado por Taito y llevado a los Estados Unidos por Midway hacía ya un año, había alterado ▸



Relicarios de circuitería TTL

Los videojuegos llegaron antes de que la computación por microprocesadores estuviera desarrollada y extendida, por eso, los primeros videojuegos arcade estaban basados en tecnología TTL (lógica transistor a transistor, un tipo de lógica discreta), lo que obligaba a soldar y desoldar chips TTL para readaptar la programación, resultando en una maraña muchas veces incomprensible y casi imposible de emular. Las primeras máquinas recreativas llevaban dentro, en muchos casos, más dosis de ingenio en la implementación electrónica que en el propio *game design*.

el tablero, y todos empezaron a jugar con nuevas cartas. La jugada no le vino tan mal a Atari: la versión para 2600 fue un éxito tal que cuadriplicó las ventas de la consola doméstica, y la popularidad del videojuego arcade japonés —al que habría que añadir 'Pac-Man' poco después— hacía que más personas y empresas se interesasen por los videojuegos como un modelo de negocio cada vez más rentable. Puede que hubiera más peces en el acuario, pero el acuario se estaba haciendo enorme. Por entonces, la máquina del momento en Atari era 'Lunar Lander', el primero en una etapa de dominio de los gráficos vectoriales. Mediante una palanca vertical analógica controlábamos la propulsión de nuestro cohete, cuyo objetivo, ayudándonos de botones para rotarlo, era aterrizar correctamente en la abrupta superficie lunar. Y no era nada fácil. Podría decirse de 'Lunar Lander' que era el primer videojuego realmente técnico, un acercamiento, aunque muy lejano, a la simulación, en el cual llegar al suelo sin haber decelerado lo suficiente o perder de vista el nivel de combustible podría conllevar la destrucción de nuestra nave.



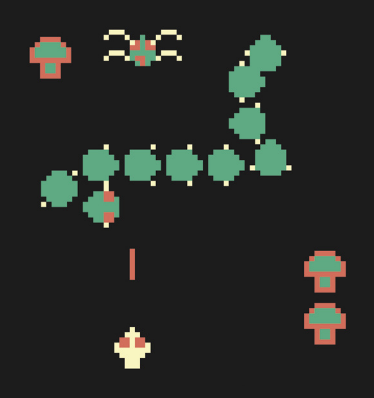
'Lunar Lander' y 'Asteroids'

1979 también fue el año de 'Asteroids', otra obra seminal de la que partirían cientos de juegos en el futuro. Desarrollado por Lyle Rains y programado por Ed Logg, quien se erigiría como uno de los principales activos de la compañía en esta nueva etapa, el juego se apoyaba en títulos anteriores de la compañía, como 'Orbit' y, sobre todo, el primigenio 'Computer Space'. Si bien no fue el primer juego de Atari en emular inercias y físicas comprensibles, sí que fue el primero que las usó para crear un sistema atractivo y que permitiera estrategias avanzadas. Al igual que con 'Space Invaders', se creó una barrera entre los jugadores más avezados y los que apenas se habían acercado casualmente. 'Asteroids' no usaba palancas, sino cinco botones: rotación en uno y otro sentido, propulsión, disparo e hiperespacio —teletransporte aleatorio—. Se trataba de un juego de oleadas infinitas donde primaba, como era natural entonces, obtener la mayor puntuación, y que a su vez ofrecía resquicios para que los más hábiles pudieran estirar al máximo su cuarto de dólar, como dejar un pequeño asteroide sin destruir y dedicarse, en posición segura, a eliminar a los ovnis que aparecían periódicamente y que proporcionaban suculentas puntuaciones.

'Lunar Lander' y 'Asteroids' convivieron con una línea de juegos deportivos que Atari desarrolló entre finales de los setenta y principios de los ochenta. Béisbol, baloncesto, fútbol y fútbol americano, además de un juego de minigolf que no pasó del prototipo. La mayoría se manejaban con *trackballs*, lo que aportaba un carácter lúdico extra al tener

que realizar movimientos enérgicos para desplazar a nuestro personaje por la cancha. Pero el juego que de verdad popularizó el uso de la bola como controlador fue 'Centipede'. Siendo uno de los primeros videojuegos en cuyo desarrollo participó una mujer (Dona Bailey), el objetivo de Atari era crear un *shooter* que atrajera un nuevo público a los salones arcade: el femenino. El experimento funcionó mejor de lo esperado: gustó a todo el mundo, chicos y chicas por igual. Dona Bailey y Ed Logg convirtieron el trackball en el vínculo que unía a jugador y juego, generando una conexión especial. Olvidad todas esas conversiones domésticas: no es lo mismo disparar a miriápodos gigantes espaciales limitados por el movimiento a velocidad constante del *joystick* o cruceta que hacerlo con la sensación de control absoluto que proporcionaba el *trackball*.

Pero, a pesar de su éxito, 'Centipede' era casi una isla dentro del desarrollo de Atari: 'Asteroids' y 'Lunar Lander' seguían siendo las estrellas, y fueron, en 1980, los primeros juegos en ser registrados en la oficina de derechos de autor. Los gráficos vectoriales convencieron y mucho a una audiencia que se reunía en manadas alrededor de las negrísimas pantallas, hipnotizados por los destellos. 'Battle Zone' mantuvo la apuesta por el vector y fue más allá: con un control de doble palanca, heredero de 'Tank', manejábamos un tanque en primera persona y



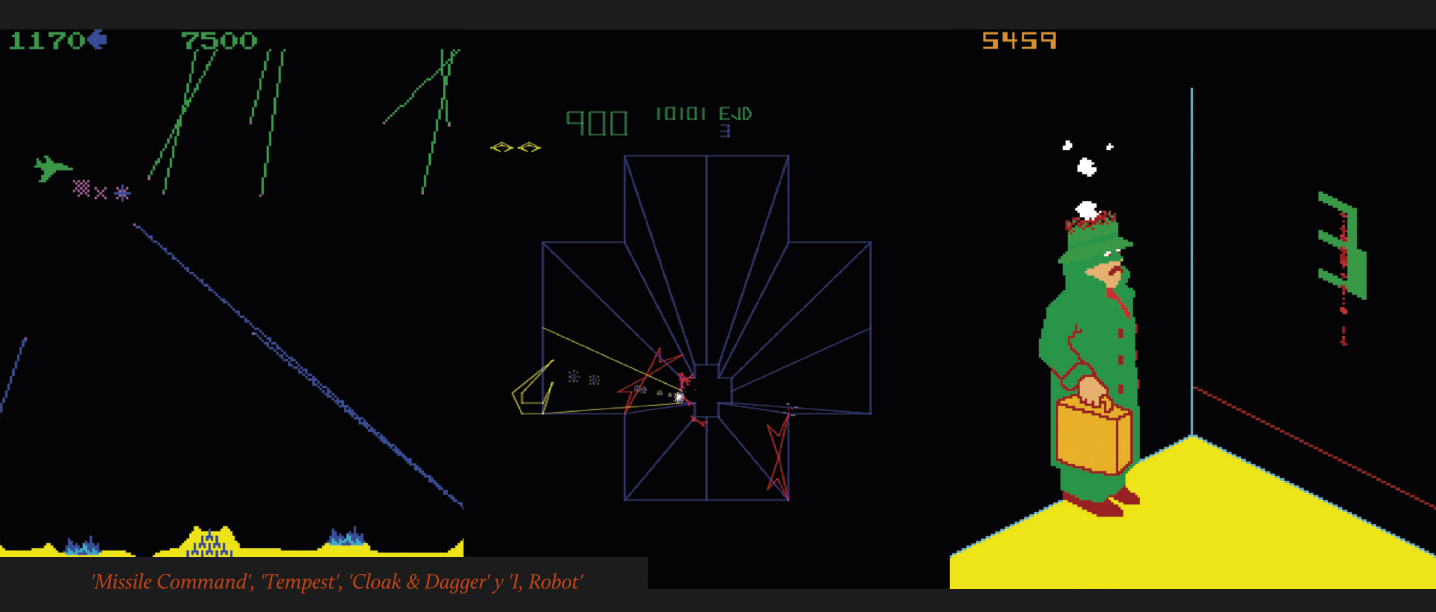
observábamos nuestro alrededor a través de lo que simulaba ser el visor de un periscopio. Estaba tan bien hecho que hasta la armada estadounidense solicitó una versión modificada y con controles específicos para el entrenamiento de sus soldados, quién sabe si para prepararse de cara a las futuras guerras vectoriales contra el 'Armor Attack' de Cinematronics.

El adversario también estaba en casa

Los videojuegos japoneses ya se habían instalado en Occidente. Sega, Namco y Taito, entre otros, habían atravesado las fronteras de la mano, sobre todo, de Midway. Pero Midway también tenía sus propias máquinas, entre las que destacaban 'Tapper' y, especialmente, 'Ms. Pac-Man', la máquina arcade americana más exitosa de todos los tiempos, y con diferencia. A la fiesta también se unieron compañías estadounidenses tradicionalmente ancladas en los pinballs, como Williams Electronics —creadores de clásicos como 'Joust' o 'Defender'— o Gottlieb —imposible olvidar su 'Q*bert'—. Atari ya no estaba sola en el universo.

Las secuelas y los juegos inspirados en sus propios clásicos ya no le funcionaban tan bien a Atari. La competencia se afanaba en dotar a sus clones de mejoras cada vez más notables, y aunque sus 'Asteroids Deluxe', 'Space Duel', 'Red Baron' o 'Millipede' no funcionaron del todo mal, no repitieron bombazo. Pero Atari seguía teniendo talento y fuerza, y el cambio de década no iba a cristalizar tan rápidamente en un cambio de ciclo. Apostanto tanto por juegos de píxel como vectoriales, 'Missile Command' y 'Tempest', ambos desarrollados por Dave Theurer en 1980 y 1981 respectivamente, le dieron un par de vueltas, de nuevo, al concepto del *shooter*. El primero desde la pausa y la estrategia, defendiendo bases mediante detonaciones que eliminaran los misiles atacantes y moviendo el objetivo con un *trackball*; y el segundo desde la sinestesia, rotando con un dial una nave que ha de disparar a los enemigos que escalan desde el fondo, exigiendo velocidad y reflejos. 'Tempest' no sólo fue un portento tecnológico, sino también uno de los primeros juegos en presentar diseño de niveles, donde cada nueva pantalla deparaba una disposición diferente en la que mover la nave, siempre simulando una superficie tridimensional.

Atari volvió a los juegos pixelados y coloridos allá por 1983, con máquinas como 'Food Fight', un sencillo juego de batalla campal de comida en el que manejábamos a un niño que ▸

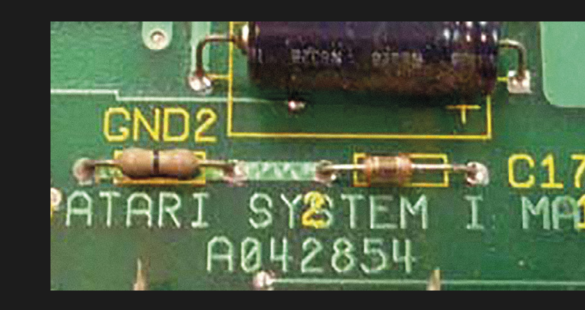


'Missile Command', 'Tempest', 'Cloak & Dagger' y 'I, Robot'

había de llegar al helado que se encontraba al otro lado de la pantalla, quitándose de encima a los cocineros a base de verdurazos; o 'Cloak & Dagger', uno de los primeros juegos licenciados por parte de Atari, basado en la película homónima que en España conocimos como 'Juego secreto'. En 'Cloak & Dagger' controlábamos a un agente que tenía que ir piso por piso lidiando con explosivos, cintas transportadoras y enemigos de diversa índole, pero destacó por dos motivos principales: ser uno de los primeros juegos que popularizó el uso del doble *joystick* de ocho direcciones para moverse y disparar, como posteriormente utilizarían juegos tan populares como 'Smash T.V.'; y presentar unas animaciones entre niveles realmente conseguidas para la época, donde veíamos un plano de nuestro agente en el ascensor bostezando, con el sombrero incendiado, silbando o jugando con un yoyó. Mientras el *crash* del 83 caía como una losa en los comercios, los videojuegos arcade se volvían complejos, se hacían mayores.

Y llegó el videojuego moderno

'I, Robot', diseñado por Dave Theurer y publicado por Atari en 1984, fue un juego tan revolucionario que hasta justifica el cambio de sección. Si bien estrictamente no fue el primer videojuego en 3D, sí que fue el primero en ofrecer entornos sólidos, con polígonos y sombreado, gracias al *coprocesador tridimensional personalizado* que desarrolló Dave Sherman. En 'I, Robot' teníamos que manejar a un infeliz androide renegado que tendría que librarse, disparo



Sistema Atari

1984 dio paso a una nueva forma de concebir videojuegos para máquinas recreativas. Estimulados por la búsqueda de un sistema que implicara la reutilización del *hardware*, Atari diseñó una placa a la que podían acoplarse diferentes *cartuchos*, pudiendo así reemplazar un juego sin tener que cambiar toda la estructura de circuito integrado. La conocimos como Atari System 1. Si bien no fue la primera compañía en idear algo así, sí fue la más influyente: al año siguiente las compañías japonesas se unieron para crear el estándar conocido como JAMMA, y el *hardware* modular pasó a ser la norma.



mediante, del malvado Gran Hermano —un gran ojo del que había que esconderse para saltar— en una extraña combinación de *maze game*, *shmup* y *platformer*. Quizá fuese un juego demasiado complejo, demasiado adelantado a su tiempo, y que obligaba al jugador incluso a manejar la cámara y a desenvolverse en entornos donde no todo era fácilmente identificable, porque fue un completo fracaso.

En aquellos días, la economía de los fabricantes de máquinas arcade se medía, además de en cuántas máquinas podías vender, en cuántos microchips podías ahorrarte. Atari tenía montones de ingenieros dedicados únicamente a la tarea de optimizar la implementación de sus placas, pero eso no les impedía seguir ofreciendo sistemas de juego originales y rompedores; tampoco los problemas económicos de la compañía que más había sufrido el *crash*, y que incluso provocó una compleja subdivisión empresarial. Los juegos de gráficos vectoriales aún daban sus últimos coletazos, con 'Major Havoc' y los licenciados 'Star Wars' y 'Return of the Jedi' —Lucasfilm y Atari habían firmado en 1982 un acuerdo de colaboración— como últimos estandartes, todos de temática espacial. 1984 arrancó con 'Firefox', la primera y última incursión de Atari en la efímera moda de los juegos de LaserDisc. Pero todos estos juegos palidecieron ante la consiguiente oleada de clásicos instantáneos. Quizá, la remesa de mediados de los ochenta fue la última gran aportación de Atari al mundo de las recreativas.

«LA REMESA DE MEDIADOS DE LOS OCHENTA FUE LA ÚLTIMA GRAN APORTACIÓN DE ATARI A LAS RECREATIVAS»

'Marble Madness' no es sólo uno de los juegos más importantes de la historia, también es uno de los primeros con pretensiones artísticas. Entre las inspiraciones de Mark Cerny, diseñador líder del proyecto, estaban tanto las construcciones imposibles de M. C. Escher como una concepción muy particular de la música del videojuego. El trabajo del compositor principal, Brad Fuller, nos dejó melodías fascinantes que además respondían de forma dinámica a la acción. Mientras rodábamos nuestra canica con el *trackball* —una vez más, olvidad las conversiones domésticas controladas con crucetas— a través de los escenarios isométricos, las melodías sintéticas nos sumergían en la acción como nunca antes. Atari dominaba como nadie el videojuego abstracto, y era capaz de idear *settings* tan increíbles como insólitos, siempre sobre la base de un *gameplay* novedoso. Brad Fuller también se encargó de la música de 'Peter Pack Rat', un *platformer* colorista en la línea de 'Donkey Kong' en el que manejábamos un ratón que debía recuperar varios objetos y esquivar distintos animalejos hostiles. Y el juego, si destacó por algo, fue por sus estupendas sintonías.

'Paperboy', otro de los inolvidables de Atari, fue uno de los primeros videojuegos que apostaron por la perspectiva caballera. Se trataba de un videojuego coral, en cuyo desarrollo participaron casi una decena ▸



Arriba, 'Paperboy'. A la derecha, 'Gauntlet'.

de personas, entre compositores, diseñadores y artistas, y resultó en un juego de temática cotidiana —el típico repartidor esquivando obstáculos y lanzando periódicos— manejado a través de un extraño control en forma de manillar con botones en los extremos. También 1985 fue el año de 'Gauntlet', en el que detrás de la apariencia de *brawler* esquemático en perspectiva cenital se escondía un adictivo sistema que apostaba por el multijugador y, especialmente, por el desarrollo no lineal. Ed Logg tomó la idea de otro videojuego de la compañía, 'Dandy' (publicado para la familia de computadoras de 8 bits de Atari), pero fue el juego de Logg el que se llevó la fama y el reconocimiento, algo que John Palevich, el creador de 'Dandy', nunca se tomó muy bien. Que 'Gauntlet' era una puesta al día de 'Dandy' no se podía negar: Ed Logg simplemente trasladó sus mecánicas casi intactas al arcade y permitió a los jugadores —hasta cuatro en la misma máquina, con diferentes personajes a seleccionar— elegir distintos caminos para progresar.

«ATARI DOMINABA COMO NADIE EL VIDEOJUEGO ABSTRACTO, Y ERA CAPAZ DE IDEAR *SETTINGS* TAN INCREÍBLES COMO INSÓLITOS»

Atari seguía apostando por controles novedosos y perspectivas inusuales. A finales de 1986, '720º' se presentó en los salones con una pantalla enorme y altavoces igualmente ostentosos, pero lo más llamativo de la máquina era su extraña palanca de control. En '720º' nos poníamos en la piel de un *skater* en estricta perspectiva isométrica a través de un control de movimiento circular restringido, que exigía una reinvención de auto-



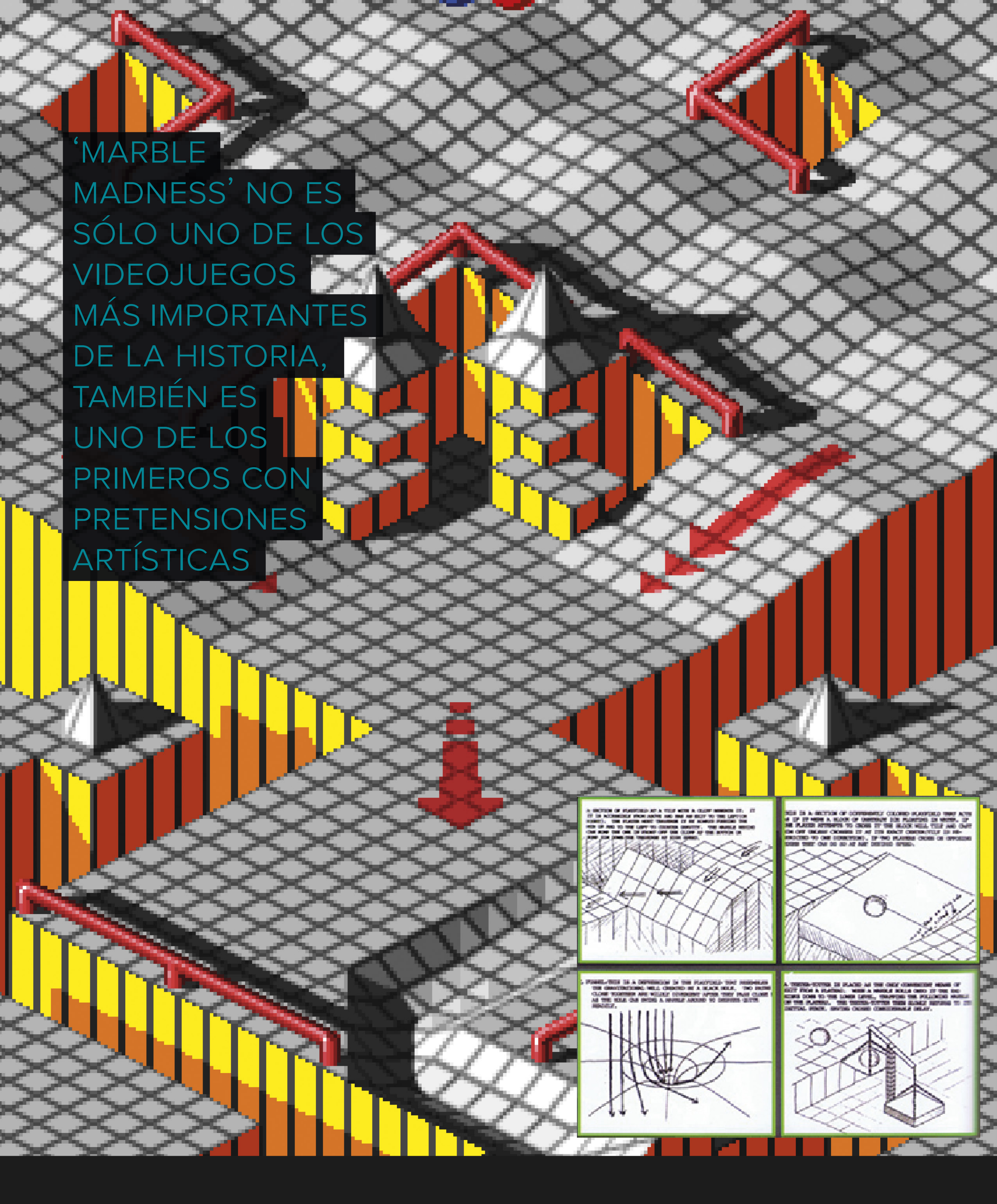
matismos por parte del jugador. Otra vez Brad Fuller a cargo del audio, otra vez un control extravagante que, una vez dominado, permitía hacer giros y piruetas imposibles a lo largo de cuatro pruebas de velocidad y control. Atari, no obstante, también jugó sus cartas refrescando glorias pasadas y presentes. 'Blasteroids', que actualizaba las mecánicas de 'Asteroids' en un entorno visualmente atractivo y añadía un jefe final; 'Super Sprint', que trataba de recuperar la filosofía de 'Gran Trak', y que más tarde adoptaría Leland Corporation para su divertidísimo 'Super Off-Road', o 'Gauntlet II', una secuela continuista del que estaba siendo el éxito del momento. Algunos funcionaron, otros no. Dave Theurer, uno de los más prolíficos y talentosos desarrolladores de Atari, se despidió con 'All Points Bulletin', un complicado juego de conducción policiaco que pasó con más pena que gloria. E incluso algunos juegos licenciados, que podrían ser garantía de éxito, dejaron los monederos a medio llenar, como 'The Empire Strikes Back', 'Road Runner' o 'Indiana Jones and the Temple of Doom'. Casi todos los juegos importantes de esta etapa de Atari fueron portados a consolas domésticas, especialmente a la NES; algunos, incluso, de la mano de su subsidiara Tengen y sin licencia de Nintendo. De algún modo, esta diversificación ayudó económicamente a Atari, que ya estaba perdiendo la guerra de la sobremesa, y pronto perdería la del salón recreativo.



'Xybots'

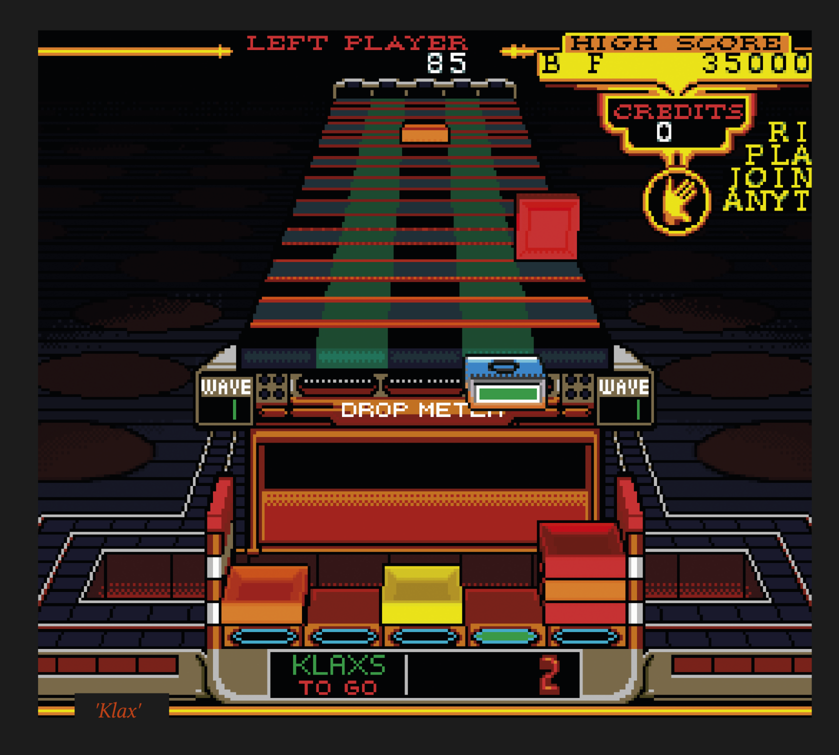
'Xybots', en 1987, es otro ejemplo perfecto de juego innovador demasiado adelantado a su tiempo. Quizá una pantalla subdividida en cinco secciones, con un HUD tan agresivo, no era la mejor carta de presentación del que es el abuelo de los *third person shooters*. Lo que iba camino de ser la tercera parte de 'Gauntlet' acabó convirtiéndose en otro de esos juegos influyentes y precursores —'Xybots' permitía moverse lateralmente para obtener ventaja ante los enemigos, eso que luego acabaríamos llamando *strafing*— que no satisficieron las necesidades más inmediatas de una compañía que entonces vivía su época más convulsa, con constantes cambios de manos. El equipo, eso sí, se mantenía lo más intacto posible. Más allá del despotismo de Bushnell y de las sucesivas divisiones y adquisiciones, el verdadero tesoro de Atari durante sus dos décadas de esplendor era su equipo creativo, y eso nadie se atrevía a tocarlo.

Acercándonos al final de la década de los ochenta, a Atari apenas le quedaban unos cuantos coletazos antes de dejar espacio a las compañías que dominarían en los noventa. Los juegos de conducción parecían ser la apuesta segura: 'Road Blaster', 'Hard Drivin'' o 'S.T.U.N. Runner' apostaron por el modelo tridimensional, y 'BadLands' se uniría al ya mencionado 'Super Sprint' en la línea de los *juegos de cochecitos* que se veían desde arriba. Fue 'Escape of the Planet of the Robot Monsters' uno de los juegos que más sorprendió en esta etapa, especialmente ▸



‘MARBLE MADNESS’ NO ES SÓLO UNO DE LOS VIDEOJUEGOS MÁS IMPORTANTES DE LA HISTORIA, TAMBIÉN ES UNO DE LOS PRIMEROS CON PRETENSIONES ARTÍSTICAS

por su estética desenfadada y comiquera, en la línea de las historietas de serie B de ciencia ficción. En lo jugable no se mostró tan innovador: ya habíamos visto otros juegos isométricos de la compañía y la influencia de 'Gauntlet' era innegable en las mecánicas. 'Klax', ya a principios de 1990, vino para ser *el tetris de Atari*. Ya habían obtenido en su momento la licencia —no sin problemas— para llevar a las recreativas la obra de Alekséi Pázhitnov, e incluso disfrutaron del éxito en NES en su adaptación —con más problemas aún— bajo el sello de Tengen, pero hasta ahora no habían intentado, como en otras compañías, seguir su línea con un puzle arcade. 'Klax' era un juego interesante e inteligente, pero quizá no tan vistoso ni tan evidente como 'Columns'. Las fichas venían desde una cinta transportadora y tenían que agruparse por colores en varias columnas, recordando más a 'Hatris' —también de Pázhitnov— que al propio 'Tetris'.



'Klax'

La década de los noventa fue muy diferente en el salón recreativo. Fueron otras compañías las que asentaron los *milestones* de los géneros dominantes, como el *run and gun*, el *beat 'em up* o los juegos de lucha. Y los clásicos de los ochenta, como los *shmups* o los juegos de conducción, se introducían cada vez por senderos más difíciles y competitivos. No, la década de los noventa no fue buena para la marca Atari, ni para sus máquinas recreativas. Algunas, incluso, fueron soberanamente malas. Lo intentaron, no cabe duda. Ahí quedaron 'Batman', 'Primal Rage' o 'California Speed', con más bien poca suerte y cada vez menos chispa. La división de Atari dedicada a las máquinas recreativas fue disuelta en el año 2000, con 'San Francisco Rush 2049' —de coches— como el último arcade publicado y con 'Hot Rod Rebels' —también de coches— como el último desarrollo, cancelado antes de su publicación.

El esplendor de Atari todavía se respira en la actualidad. No sólo por la fiebre por lo retro que asola a varias generaciones de jugadores y que les hace acudir con frecuencia, guiados por la nostalgia, a los clásicos de siempre. Sino también porque, si observamos detenidamente casi cualquier videojuego contemporáneo, podemos advertir cómo, de algún modo, se esconden detrás muchas de las innovaciones que Atari introdujo en su momento. La marca Atari sigue existiendo, aunque el trasiego de propietarios y apellidos la haya deformado hasta dejarla irreconocible. Pero eso nos importa poco. La historia de Atari es la de la innovación: dos décadas en las que casi todas sus máquinas eran la primera en hacer algo que nunca se había hecho antes, que a nadie se le había ocurrido. Crear debe de ser eso, quedarse tumbado en el césped del jardín, mirando las estrellas, imaginando lo imposible.



La gesta del Hacha Dorada

por Pablo Saiz de Quevedo

▶ ILUSTRACIÓN: KAREN NOVELO

El anciano arrojó unas ramas al fuego, que ganó viveza al recibir este repentino alimento. Los niños, sentados a su alrededor, retenían el aliento. Apenas se veía una línea de claridad en el horizonte, pero la hoguera daba suficiente calor y luz. Sus padres, afanados en las últimas tareas domésticas, miraban de reojo al grupo de vez en cuando, pero sin preocupación: los críos estaban en buenas manos.

—Bien, queridos —dijo, con una voz cascada y grave— ¿Qué queréis que os cuente ahora?

Una niña, pelirroja y vivaracha, se levantó de golpe y dijo, casi gritando:

—¡La historia de los tres héroes que vencieron a Death Adder!

Un vocinglero coro de asentimientos acompañó la declaración.

Soltando una sonora risa que vibró en el aire nocturno, el anciano arrojó otro puñado de hojarasca al fuego y asintió, indicando con un gesto a la pequeña que volviera a sentarse.

—Bien, bien. Ya hacía un tiempo que no me la pedíais. Escuchad, pues, y os volveré a contar sobre Gilius, Ax y Tyris, que vinieron a estas tierras hace ya mucho tiempo para liberarlas de la tiranía de aquel salvaje usurpador...

Eran tiempos oscuros en Yuria.

El reino de Southwood había vivido próspero y feliz bajo el gobierno de una dinastía benévola y amparado por el Hacha Dorada, símbolo de su fuerza e independencia, hasta que atrajo la codicia del gigante Death Adder, caudillo de una masiva horda de saqueadores que se había cubierto de infame renombre años atrás al destruir el cercano reino de Firewood en tan sólo tres días. Death Adder empleó astutas artimañas para apoderarse del castillo real y tomar a Su Majestad y a la princesa heredera como rehenes, amenazando con matarles y destruir el Hacha Dorada si alguien se atrevía a oponerse a él.

Pero los dioses no iban a abandonar al reino en su era más sombría, pues la historia de estos desmanes llegó a los oídos de tres valerosos guerreros, hijos de Southwood que habían perdido a sus seres queridos por culpa del conquistador. Ax Battler, la princesa Tyris Flare, y el enano Gilius Thunderhead tomaron sus armas y marcharon en busca de venganza y justicia desde los parajes del antiguo Firewood en busca de la Villa de la Tortuga, con la que esperaban cruzar el ancho mar que les separaba de Southwood. ▶



Para llegar ahí tenían que atravesar primero los bosques, en los encontraron a un nutrido grupo de incursores: temibles para un simple campesino pero apenas una incomodidad para ellos. Ni siquiera los que luchaban a lomos de patapollos, bestias picudas de dos patas y con una larga cola, ni los dos gigantes que les lideraban, los temidos hermanos Bad, pudieron con ellos, aunque en la batalla contra estos últimos Gilius sufrió un fuerte golpe al salvar a Ax de un martillazo letal.

Jubilosos por la victoria, pero agotados por el esfuerzo de lograrla, los tres compañeros acamparon ahí mismo, encendiendo una fogata en torno a la que se quedaron dormidos con rapidez... hasta que el ruido de unos pasos apresurados les sacó de su sueño. Ni un abrir y cerrar de ojos tardaron en ponerse en pie, pero no fue una emboscada lo que les recibió, sino una achaparrada figura con una bolsa a cuestas que, al verles en pie, profirió un chillido de pánico y salió corriendo. En su prisa por huir, dejó caer parte del contenido de su bolsa: unas extrañas ánforas que brillaban con una débil luz azul. Reconociéndolas como vasijas de espíritus elementos, los tres compañeros resolvieron conservar una cada uno, sabiendo que toda ayuda sería poca en su misión.

El amanecer les sacó del intranquilo sueño en el que pasaron lo que restó de noche, y caminaron hacia la costa hasta divisar la enorme silueta de la Villa de la Tortuga. El viento les trajo gritos de terror y olor a madera ardiendo; un mal augurio que se confirmó cuando, por el camino que bajaba a la costa, encontraron a un grupo de hombres, mujeres y niños que huían por sus vidas. Apenas lograron arrancar de una de las mujeres una explicación sobre lo que les aguardaba: saqueadores montados en dragones azules, amazonas renegadas, y un terrorífico muerto viviente comandándolos.

Ax y Gilius entraron en el pueblo, seguidos a cierta distancia por Tyris, moviéndose entre los árboles que crecían en el borde exterior de la concha de la tortuga para evitar la atención de los bárbaros, pillando por sorpresa y matando a cuatro de ellos. Ya sabiéndose atacados, los saqueadores marcharon a combatirles, dos de ellos montados en los dragones azules, criaturas menores que las grandes sierpes de las leyendas con un mortal aliento flamí-



gero; entonces Tyris, surgiendo de entre los árboles, les desmontó de dos hábiles tajos, subió a uno de los dragones y le azuzó para que abrasara a los sorprendidos soldados de a pie. Desprevenidos, los que se sobrepusieron a este primer embate fueron incapaces de resistir el ataque conjunto de los tres héroes.

Mas entonces, una figura ensombreció el cielo por un instante, y cuando cayó derribó a Tyris de su montura prestada; el animal huyó despavorido, y de entre la nube de polvo que levantó con su carrera surgió el comandante de los soldados, un esqueleto revivido por Death Adder con el poder del Hacha Dorada. Larga y dura fue la batalla entre los dos campeones y el muerto andante; tanto que, cuando uno de los lances acabó con Ax malherido, Gilius lanzó al suelo su vasija. Una hirviente fuerza surgió de ella al romperse: una suerte de relámpago viviente que cayó sobre la abominación con la ira justiciera de los dioses, dejando apenas una mancha ennegrecida en el suelo antes de desaparecer.

El día había sido ganado, pero tanto Ax como Tyris sufrían terribles heridas, y en el pueblo no había nadie capaz de sanarles. Gilius llevó a sus compañeros a una de las casas que aún se mantenían enteras, y resolvió velarles hasta que se recuperaran o perecieran. El sueño le venció, pero a mitad de la noche se despertó con los vaivenes de la tortuga navegando hacia Southwood para descubrir un bulto en el umbral de la casa, del que emanaba un delicioso olor. Acercándose con cautela, vio que era un grueso saco, dentro del cual encontró tres trozos de carne de apariencia deliciosa. Al probar uno de ellos, Gilius notó cómo sus fuerzas volvían, y se dio cuenta de que aquellos manjares tenían propiedades sanadoras; de inmediato despertó a Tyris y Ax y les ayudó a comer, llenándose de júbilo al ver cómo sus tremendas heridas menguaban con cada bocado. Parecía que los misteriosos gnomos también querían ayudar a vencer a Death Adder.

Tras esto, los héroes apenas fueron capaces de conciliar el sueño el resto de la noche; algo que redundó en su favor, puesto que al llegar la tortuga a puerto un grupo de soldados de Death Adder puso pie inmediato sobre su concha, pero gracias a que llevaban rato despiertos y alerta los héroes les tendieron una mortal emboscada, haciéndose ▸

de paso con sus monturas: un dragón azul, al que se subió Ax, y otro rojo, sobre cuya grupa cabalgó Tyris.

De tal guisa entraron en la ciudad a cuyas orillas acababa de arribar la tortuga, tomada por soldados de Death Adder comandados por un cruel caballero al que llamaban el Teniente Bitter. Gracias a los dragones, ninguno de los enemigos pudo oponer resistencia, ni siquiera los dos gigantes que acompañaban a Bitter como lugartenientes, y que trataron de emboscar a los campeones a la entrada de la ciudad sin éxito. Bitter fue otro cantar muy distinto, pues manejaba a una sola mano una espada enorme y se protegía con un escudo de torre; mas él también acabó de caer, dicen algunos que con la cabeza atravesada de abajo a arriba por la espada de Tyris.

De nuevo victoriosos, los compañeros buscaron refugio entre las casas abandonadas de la población. En una de ellas encontraron a una familia escondida de los saqueadores que, tras la inicial desconfianza al creerles soldados de Death Adder, les hizo saber que el camino desde la ciudad hasta el castillo real hervía de tropas del usurpador. Los guerreros, sin embargo, ya tenían un plan para sortear ese obstáculo.

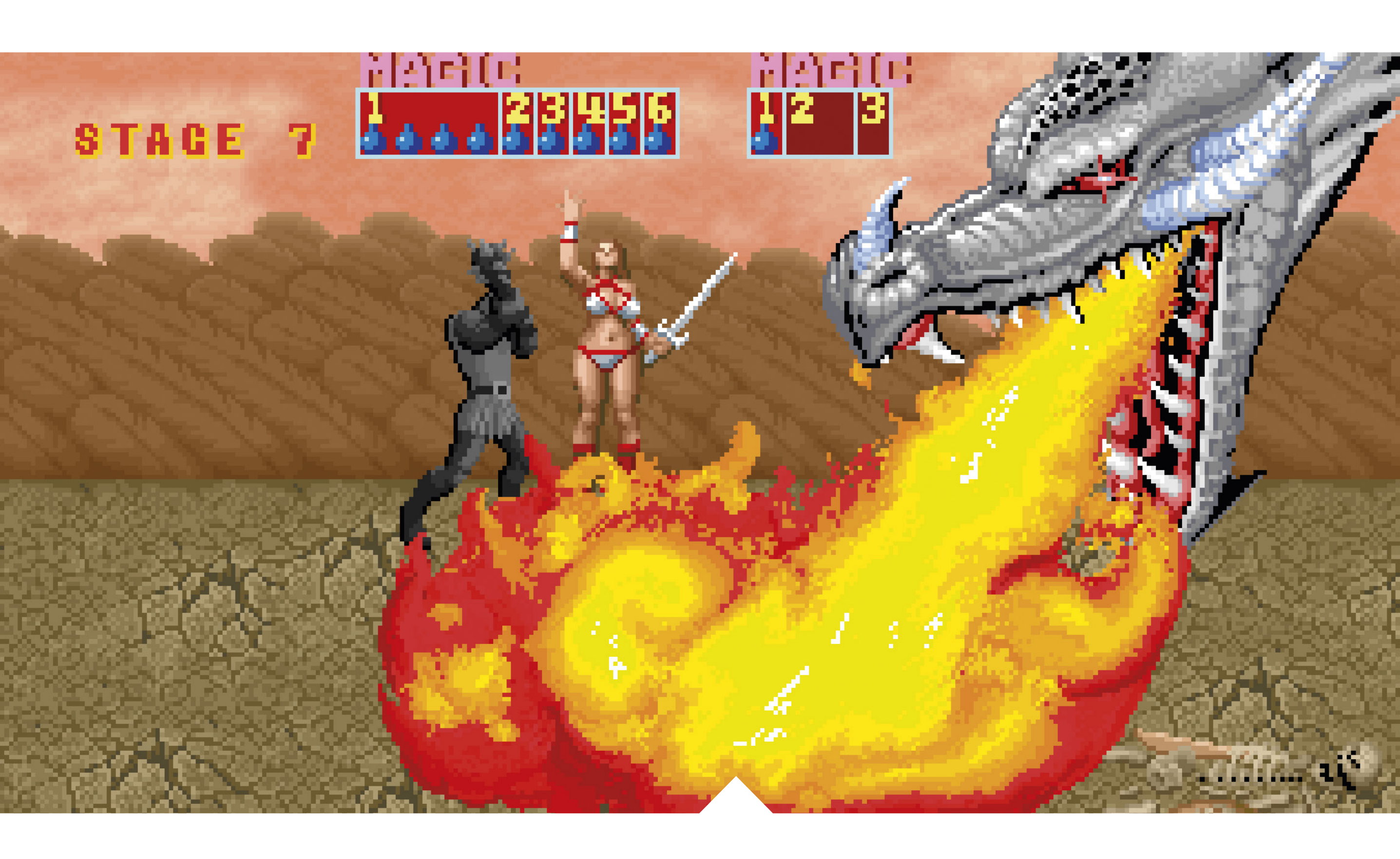
Con el alba, los tres partieron hacia una baldía formación rocosa que semejaba un gigantesco águila: el Sendero de los Demonios, un paraje maldito habitado por las almas de muertos sin reposo, pero que ofrecía un atajo para sortear al grueso de las fuerzas de Death Adder. Apenas pusieron pie en su cuarteada tierra, de ella empezaron a surgir guerreros esqueleto, y las sombras tomaron forma de soldados espectrales; al tiempo, notaron cómo el viento azotaba sus caras con más fuerza, pues el Sendero de los Demonios era en verdad un águila, y acababa de ponerse en movimiento.

Los héroes combatieron a la horda de no muertos sin descanso, pero su ataque no ofrecía descanso, y a medida que el sol menguaba en el cielo parecía que iban a verse desbordados. Al ver esto, Tyris se atrevió a abrir su propia vasija azul, que liberó al romperse una luz roja que se transformó en un gigantesco dragón, el cual aniquiló a los muertos vivientes con su abrasador aliento.

Tras una noche que les pareció eterna, el águila gigante llegó al palacio. A pesar de que las fuerzas congregadas en el castillo eran numerosas, la sorpresiva aparición del águila a sus puertas les resultó tan inesperada que, a pesar de contar con jinetes de dragón y caballeros armados entre sus defensores, cayeron ante el embate de los tres héroes como el trigo ante la guadaña del segador. Ni la mano derecha de Death Adder, el gigantesco general Heartland, fue capaz de oponer más que una breve resistencia ante la furia de unos luchadores que podían casi sentir la cercanía de su odiado enemigo.



Al fin llegaron a la sala del trono, donde el rey y la princesa pendían cautivos del techo. Parecía que Death Adder no estaba: sólo su yelmo astado y el Hacha Dorada sobre el trono real. Entonces, de cada rincón de la sala surgió una riada de serpientes que se reunieron en torno a los objetos, formando la descomunal figura de Death Adder: el gigante había trascendido su naturaleza para convertirse en algo mucho más terrible.



La batalla fue encarnizada y difícil, mucho más que cualquiera que hubiesen disputado hasta entonces. Death Adder tenía de su lado la fuerza, la experiencia, y el poder del Hacha Dorada; los héroes sólo tenían su determinación, y la vasija que todavía conservaba Ax, que éste usó cuando las tornas del combate se pusieron desesperadas, haciendo que la tierra temblara y estallara en torno al gigante. Incluso después de este impacto, Death Adder se defendió con fiereza, pero la perseverancia de los héroes acabó por doblegarle; hay quien dice que el Hacha Dorada cayó sobre su pecho en ese momento, dándole muerte.

Al ver a su odiado enemigo vencido, los tres héroes apenas lograron reunir fuerzas para liberar al rey y la princesa antes de caer exhaustos al suelo. Habían triunfado, pero todavía las fuerzas de Death Adder asolaban el reino, y sería difícil derrotarlas. Pero eso es otra historia para otra noche...

Los niños protestan ante el final, pero sin muchas ganas: el sueño ya vence al deseo de seguir oyendo la historia. Dando las gracias, se despiden del anciano y marchan con sus padres a sus casas. El fuego ante el que se han congregado mengua, y el sol hace rato que desapareció. Sonriendo, el viejo les ve alejarse, y cuando ya se han refugiado en sus casas se levanta y renquea hacia su humilde vivienda.

Sobre la cama en la que se acuesta para pasar la noche pende un viejo recuerdo de tiempos de juventud, velando su sueño. Es una espada, todavía afilada pese a sus años, en la que se pueden leer unas intrincadas runas enanas. Quien pudiera entenderlas leería:

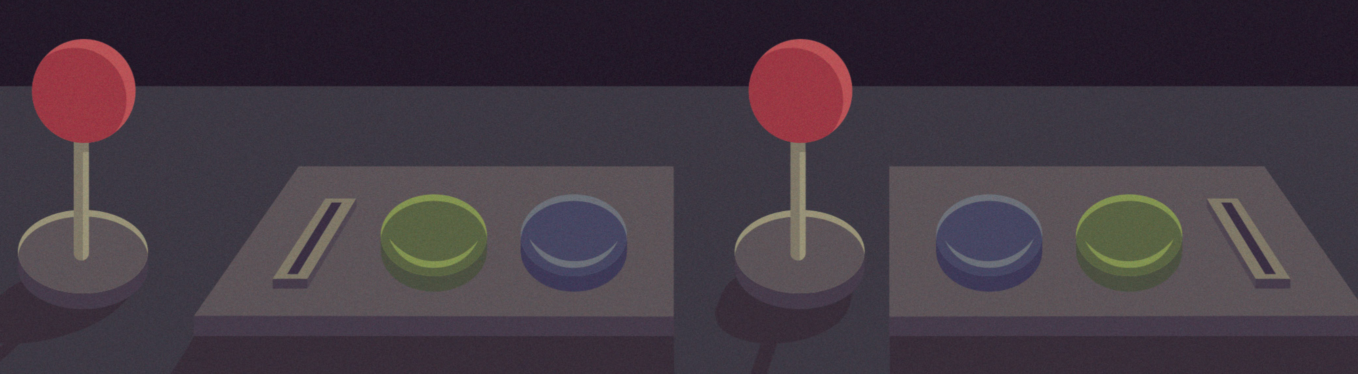
«Este arma pertenece a Ax Battler.
Amigo leal
Vengador de su hermano
Verdugo de Death Adder»

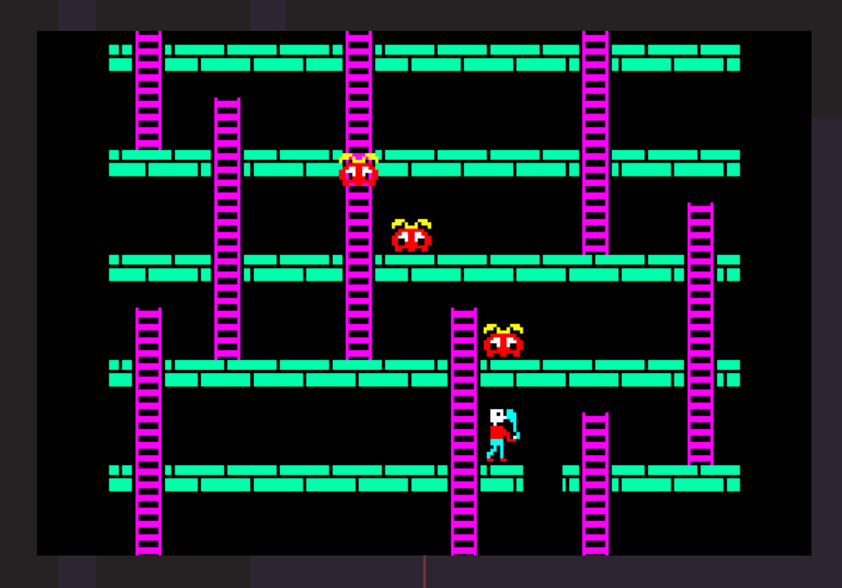
NO SCROLL PLATFORMERS

PLATAFORMAS Y MONEDAS EN UNA SOLA PANTALLA

ILUSTRACIÓN: ELENA FLORES

por Alejandro Patiño





Si en nuestra casa tuviéramos todo lo necesario en un solo cuarto... ¿acaso usaríamos los restantes? ¿Es que hoy en día no podemos almacenar suficiente diversión en cuatro paredes? ¿Acaso más grande es siempre mejor? Son preguntas que me hago en serio, de verdad de la buena, cuando me paro a pensar en los inicios de los videojuegos, y muy especialmente en los primeros juegos de plataformas. Todo comenzó con un fondo negro y unas estrafalarias escaleras. Se trataba de una limitación de *hardware*, obviamente, pero acabó construyendo algo mágico. Puede que ningún otro género contara con unas raíces tan personales, tan fuertes y tan bien definidas, y también es bastante probable que ningún otro avance tecnológico permitiera cambios tan radicales como el que supuso el *scroll*. Pero había algo poco común en aquellos juegos de plataformas estáticos de pantalla negra y estridentes *beep-beep*. Sus mecánicas, de alguna manera, trascendieron, saltando por encima de la innegable brecha que acabaría abriendo el *scroll*, escindiéndose de la corriente principal en uno de los géneros más prolíficos de aquel entonces, demostrando que tomar una propuesta y depurarla hasta el extremo puede arrojar resultados que jamás seremos capaces de olvidar.

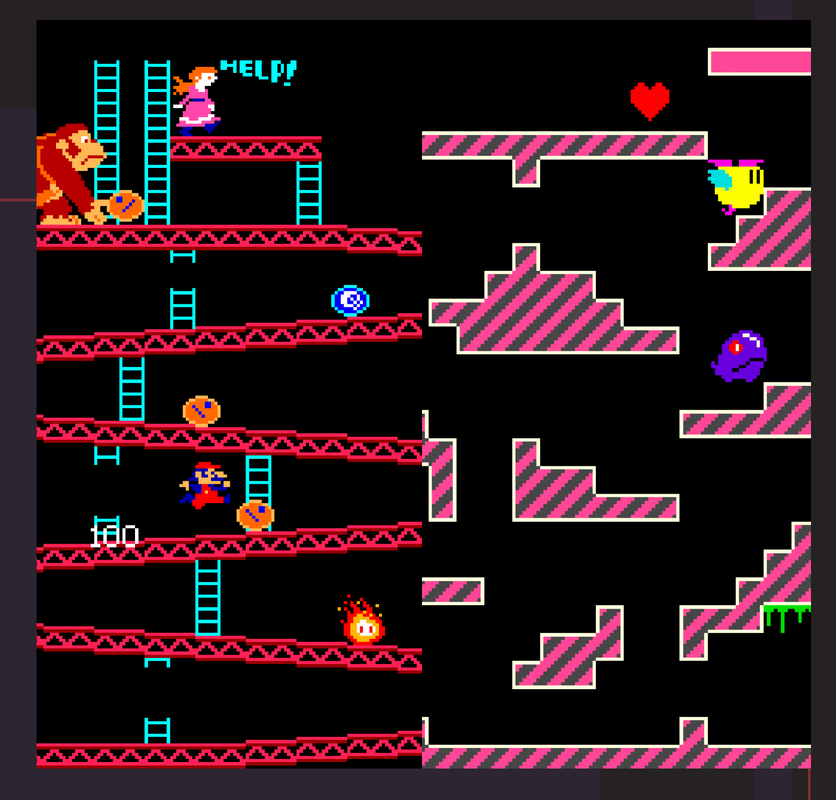
Space Panic (1980)

Volvamos a ese fondo negro trufado de estrafalarias escaleras. Echadle la culpa a Universal, pues fueron ellos los que, en el año 1980, inventaron el videojuego de plataformas... ¡sin saltos! Pero, eso sí, con plataformas. De hecho, se trata del primer videojuego en incluirlas en diferentes niveles de altitud, y ahí es donde entran en juego nuestras estrafalarias escaleras. La sacrificada misión de nuestro atareado avatar consiste en liberar su nave de los extraterrestres que la han invadido antes de consumir todo el oxígeno de cada una de las estancias. Sin embargo, la época del marine espacial aún quedaba muy lejana, por lo que no quedaba otra opción que apañárselas a palazos. Tanto para excavar agujeros en nuestra nave como para volver a taparlos cuando fuera preciso. El mayor enemigo de estos *aliens* es la gravedad, por lo que no hay mejor manera de acabar con ellos que haciendo que se precipiten en alguna de nuestras recién excavadas trampas. Planificación, estrategia y reflejos serán necesarios para alzarnos con la victoria en un videojuego angosto, difícil; muy duro con el jugador novel y tremendamente exigente con aquél que ha superado su espinosa barrera de entrada.

Una sola pantalla que muestra el escenario al completo, unos enemigos que se mueven por patrones sencillos, una sola manera de acabar con ellos y un objetivo final único (en este caso erradicar los enemigos por completo). En 'Space Panic' tenemos prácticamente todos los elementos que configurarían el género de los *single screen platformers*, además del germen del frecuentemente considerado primer plataformas de la historia. Si 'Donkey Kong' es el papá, 'Space Panic' es el abuelo. Un abuelo irritable, gritón y

poco amable con aquellos que se acercan a preguntarle qué tal está todo. Una lástima, pero los orígenes son los orígenes.

Donkey Kong (1981)



Mucho más amable y carismática resulta la archiconocida propuesta de Nintendo, y eso que el bueno de Donkey siempre fue un gorila con malas pulgas. 'Donkey Kong' es uno de los videojuegos más importantes de la historia, tanto por introducir el salto como elemento asociado a la victoria —lo que contribuiría a definir el género plataformero— como porque fue el encargado de *abrir la lata* en el traslado con éxito de juegos arcade de Nintendo a territorio americano. La verdad es que da un poco de miedo pensarlo porque ¡precisamente ese fue el motivo para crearlo! Pero eso es lo que pasa cuando le das libertad creativa a Shigeru Miyamoto, supongo. Por órdenes de *los jefazos de arriba*, un joven Miyamoto se puso manos a la obra para crear un videojuego pensado para los americanos; en principio se trabajó pensando en que se iba a contar con la licencia de 'Popeye', pero los acuerdos finalmente no fructificaron. Así que se tuvo que empezar a alternar papeles. Popeye acabaría contando con un sustituto que —bien lo sabemos— acabó por fagocitar su popularidad en todo el mundo conocido: Jumpman. De la misma manera, la chica a rescatar acabaría pasando de Olivia a Pauline, y tal vez el cambio más original acabó siendo el de Brutus por Donkey Kong. Puede que algo tuviera que ver que, un año antes de empezar el desarrollo de 'Donkey Kong', se estrenara en Estados Unidos un *remake* de 'King Kong' que acabaría —aunque con una crítica dispar— cosechando grandes éxitos comerciales.

La afirmación de que 'Donkey Kong' inventó el género de las plataformas, a pesar de no ser del todo cierta, no es, en ningún caso, baladí. Se trata del primer título que cuenta con todos los elementos del plataformas tradicional, además de un gran adelantado a su tiempo. Incluso en una sola pantalla era capaz de representar un progreso real, con un diseño de niveles que en verdad requería un avance —ya fuera lineal o no— para llegar a un objetivo concreto: el jefe final Donkey Kong, cuya malvada y bobalicona presencia quedaba reforzada por una narrativa entre niveles que lograba escenificar un mundo propio capaz, por primera vez, de abstraer al jugador.

Chack'n Pop (1983)

Si hay una compañía que apostara a fuego por el *no scroll platformer* arcade, ésa es Taito, y con 'Chack'n Pop' iba a colocar la primera baldosa amarilla en ▸

un camino que acabaría conduciendo a la felicidad a más de uno. Todavía algo arcaico en su ejecución, la idea del título de la japonesa revolucionaría un concepto: el desplazamiento. Chack'n es capaz de caminar por suelos y techos indistintamente, y además puede alargar sus piernas hasta alcanzar los más lejanos para adherirse a ellos con un movimiento giratorio. Sin embargo, no es capaz de caminar por las paredes y tampoco sabe saltar, por lo que moverse por los laberínticos escenarios en los que los malvados Monsta han escondido los corazones de su amada requerirá de tanta habilidad como seamos capaces de adquirir con la práctica. Suerte que contamos con unas estupendas bombas de humo tóxico que podemos lanzar —sin demasiada puntería— hacia el lado izquierdo o el derecho. Chack'n es, además, lo que llamaríamos *un nervio*, uno de esos tipos que no para quieto —literalmente— salvo que choque contra una pared, lo que unido a un control tosco y unos enemigos no muy avispados pero asombrosamente rápidos nos deja un reto considerable en uno de esos juegos que no puedes dejar de probar por muchas veces que acabes muriendo. Créanme, pasar del segundo nivel es un auténtico hito.

'Chack'n Pop' es un título consciente de sus virtudes —como el desplazamiento por techos y suelos— y lo aprovecha de manera muy inteligente, haciendo que el jugador deba desplazarse continuamente por el nivel usando sus aptitudes. La habilidad y la inteligencia en el diseño de niveles es su mayor baza, algo que —como al propio Chack'n y algunos de los enemigos— acabaría heredando el mismísimo 'Bubble Bobble'.

Mario Bros. (1983)

Pongámonos todos muy serios para recibir de nuevo al rey de las plataformas, que esta vez va en serio. Donde dije digo, digo Diego, y así fue como Jumpman tornó su nombre en otro mucho más italiano, organizando una emocionante caza de koopas y otras bestias en detrimento de sus viejas rencillas personales con el pobre Donkey Kong. Mario había llegado, como casi siempre, para mostrar su relevancia y aunque el juego no alcanzara grandes éxitos —fue lanzado durante el *crash* del videojuego del año 83— se las apañaría para ser *portado* a múltiples sistemas y lograr —con el tiempo— dejar su impronta. El talento de Miyamoto y la visión de Yokoi lograron idear un sistema capaz de aprovechar las múltiples alturas de las plataformas, al poder vencer a los enemigos únicamente desde abajo, pero al mismo tiempo obligar al jugador a subir arriba para rematarlos. Un sistema que obligaba, como tantos otros plataformas anteriores, a basar la experiencia de juego en continuos desplazamientos entre plataformas. Sin embargo, el toque de pimienta llegaba de la

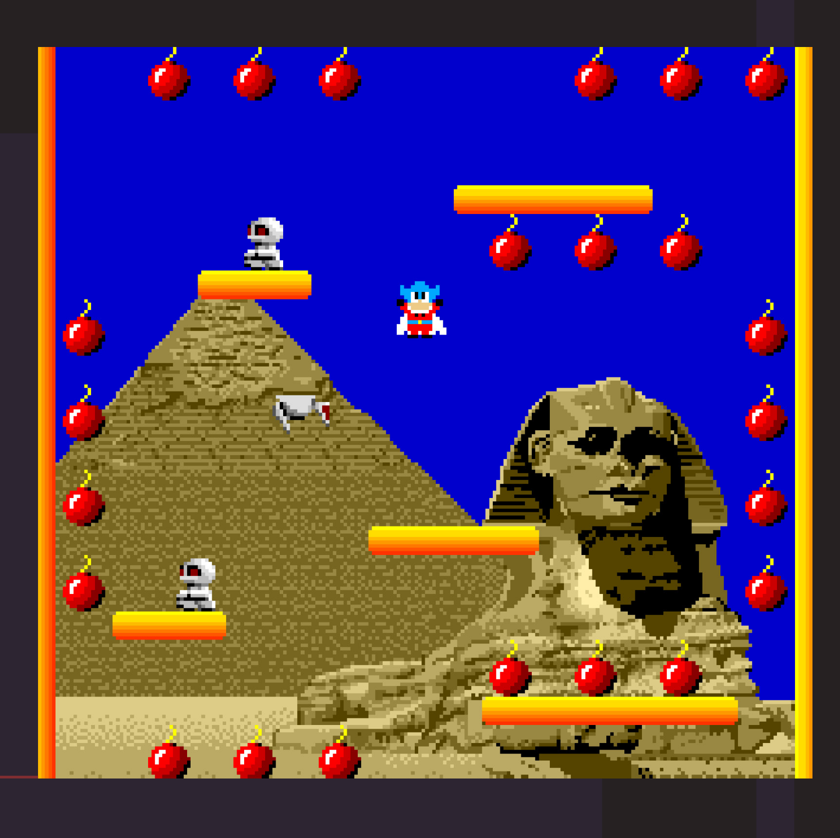


Convenciones populares

¿Rasgos distintivos propios de los *no scroll platformers*? Simpatía, buen rollo, diversión y carisma. Aunque también encontrábamos frecuentemente elementos que se repetían juego tras juego. ¿Quién no se acuerda de las letras de 'TumblePop', que debían recogerse para poder entrar a la fase de bonus —que contenía una vida—? Un recurso repetido en varios títulos. No es difícil tampoco acordarse del malvado fantasma beluga de 'Bubble Bobble', Baron Von Blubba, que venía a buscarnos si tardábamos demasiado tiempo en completar un nivel; exactamente igual que el fantasma de calabaza de 'Snow Bros.' o el demonio de 'Zupapa!' Y luego tenemos lo de las frutas que otorgan puntos, claro. ¿Pero qué obsesión con la fruta hay en los videojuegos? Todo esto es culpa de Pac-Man.

mano de un control como jamás se había visto, un sistema en el que la velocidad y la inercia impregnaban la totalidad de la experiencia jugable, al tiempo que convertían algo que a día de hoy parece tremendamente fácil en un verdadero reto capaz de dejarte sin paga en menos tiempo del que estás pensando. Así eran los ochenta, vaquero.

Además, un modo para dos jugadores inspirado en el de 'Joust', en el que Mario y un recién estrenado Luigi competían al tiempo que cooperaban para eliminar a los enemigos, lo convertía en el *fulmina-monedas* más preparado de la cadena alimenticia de su época. Larga vida a Jumpm... digo... Mario.



Bomb Jack (1984)

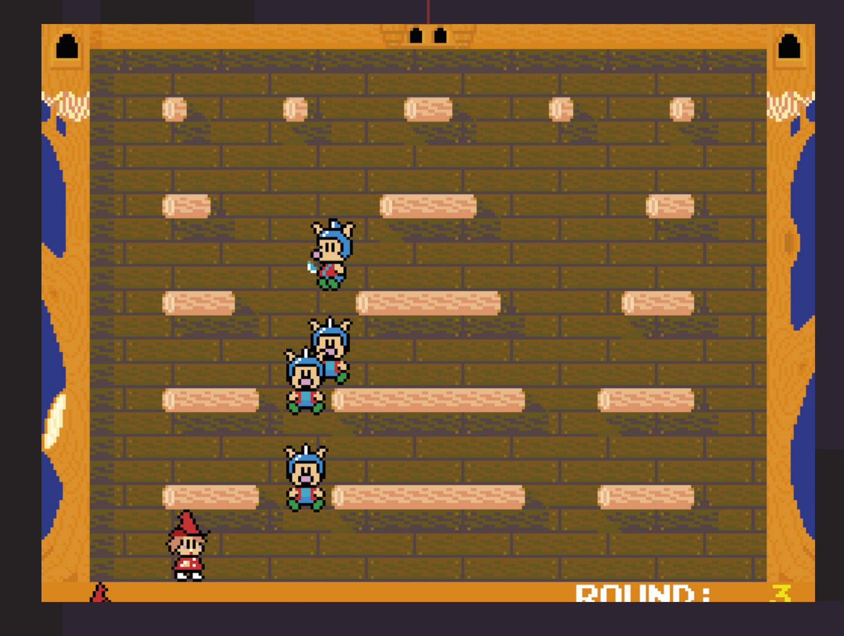
Sin embargo, empezaba a haber repetición de mecánicas en el género. Juegos como 'Burger Time' o 'Popeye' alcanzaban grandes éxitos en el terreno arcade con mecánicas basadas en el desplazamiento lateral de los personajes en varios niveles de altitud. Es por eso que lo de Tecmo con 'Bomb Jack' debe valorarse justamente como lo que fue: un verdadero puñetazo encima de la mesa. Pudiera parecer que el mayor activo de 'Bomb Jack' es precisamente la capacidad para moverse libremente por el escenario a base de saltos autopropulsados por el maravilloso *jetpack* que porta su entregado protagonista. Pero nada más lejos de la realidad. La innovación viene de parte de unas físicas bastante locas y difíciles de controlar —como deberían ser las de cualquier *jetpack* que se precie— debido a una aceleración extrema en los saltos y una velocidad más moderada en la caída, que podemos amortiguar a base de pulsaciones para evitar chocar contra los enemigos que, como nosotros, se mueven libremente por la pantalla.

En 'Bomb Jack' debemos recoger toda una serie de bombas repartidas por el nivel al tiempo que evitamos a los enemigos. Según las vamos recogiendo, la mecha de alguna de las bombas se enciende, y comienza a explotar creando más y más enemigos hasta que la recojamos, por lo que el orden en el que debemos rescatar las bombas es importante para evitar tener una pantalla repleta de obstáculos móviles con muy mala leche. La clave para evitar malgastar nuestra moneda no es otra que aprender a dominar los saltos y su cadencia al tiempo que utilizamos la distribución del nivel para rentabilizar la gestión del espacio. Planificación, reflejos y velocidad enmarcados en preciosos paisajes *fotorrealistas* de lugares exóticos de todo el mundo con una jugabilidad nunca vista hasta la fecha. ¿Alguien da más? ▸

THE FAIRYLAND STORY (1985)

A pesar de los excelentes resultados de 'Chack'n Pop', en Taito sentían que aún podían exprimir las posibilidades del *no scroll platformer*. Tal vez fijándose en 'Mario Bros.', habían entendido que acabar con los enemigos de manera tan directa como lanzándoles bombas denotaba cierta inmadurez en sus mecánicas, que todavía podían rizar el rizo y acabar redondeando una jugabilidad efectiva pero algo agotada por cierta sobresaturación. Por eso decidieron llenarlo todo de color y espíritu *kawaii*, y así fue como llegó la brujita Ptolemy para liberar al reino del malvado Dracolisk a base de esponjoso bizcocho, cremosa nata y el más dulce de los chocolates.

El poder de la varita de Ptolemy es capaz de convertir a los enemigos en deliciosos pasteles durante el tiempo suficiente para que la pícara brujita pueda tirarlos desde cierta altura, acabando con los irresistiblemente dulces enemigos y con todos aquéllos que se encuentren debajo. Lo interesante de esta mecánica reside en que los pasteles hacen de barrera entre Ptolemy y los propios enemigos —a los que incluso podemos encaramarnos—, por lo que también nos sirven para mantener cierta distancia con ellos e incluso empujarles hasta hacerles caer por el borde de las plataformas. Lo mejor de 'The Fairyland Story' es cómo premia las muertes encadenadas en el caso de ser capaces de aplastar a varios enemigos con un solo pastel, no porque se tratara de una idea nueva —ya estaba en 'Mario Bros.'—, sino porque la bonificación en puntos es extremadamente jugosa, y la posibilidad de conseguir vidas extra siempre es un reclamo con el sistema de pago por partida. Su aire infantil, su enfoque *puzlero* —premiando buscar la manera de acabar con todos los enemigos de un solo pastelazo— y su deliberado alejamiento de la acción le convierten en una de las propuestas más dulces y satisfactorias de este artículo. Y una de las siempre vigentes. Como la crema catalana.



BUBBLE BOBBLE (1986)

Resulta obvio que la jugabilidad de 'The Fairyland Story' encuentra su reflejo en la próxima aventura *no scroll platformer* de Taito. 'Bubble Bobble' toma lo mejor de cada uno de los juegos de su género aparecidos hasta ese momento y lo baña en una alegre y repipi melodía. Sí, esa que está repiqueteando en tu cerebro ahora mismo. Bub y Bob, los dos dragoncitos más queridos del universo arcade deben rescatar a sus rechonchas novias Betty y Patty del malvado Super Drunk, que aguarda completamente sobrio en el nivel 100. Pero llegar hasta nuestro abstemio enemigo se convertirá en una aventura de proporciones draconianas. Bub y Bob se enfrentan al mayor laberinto visto hasta la fecha en un *no scroll platformer*. La mecánica es sencilla: Bub y Bob escupen burbujas en las que atrapan a los enemigos y, al tocarlas con sus espinosas escamas, éstas explotan, acabando con la vida de los desgraciados atrapados dentro. Como en 'Mario Bros.', la aniquilación de enemigos atra-



viesa dos etapas diferenciadas, lo que obliga al jugador a establecer prioridades —atrapar enemigos para inutilizarlos temporalmente, o acabar definitivamente con ellos para limpiar el nivel paulatinamente— y gestionar los espacios, especialmente porque los malvados no tardarán demasiado en liberarse de su trampa de saliva y jabón si no acabamos con ellos.

'Bubble Bobble' es un burbujeante hito en el que podemos usar nuestra arma de ataque para crear plataformas móviles que tienden hacia arriba, o a salir por un extremo del nivel y aparecer por el otro, pero quizá lo que más destaque sea un diseño de niveles delirante, un ritmo de juego bestial, y la enorme cantidad de *power-ups* que podemos recoger y utilizar. Por no hablar de esas benditas puertas que nos hacen saltar varios niveles de una tacada.

Pang (1989)

Pang! Pang! Pang! Creo que nunca un videojuego podrá enseñarme tantísimas lecciones como 'Pang'. Ni tan duras, ni a costa de tantas monedas. El viejo 'Pang' es un ejemplo de buenas ideas aplicadas con maestría. Esto va, de nuevo, de burbujas, pero esta vez son tan malintencionadas que te costará trabajo creerlo. Y es por eso que nuestra misión no es otra que recorrer todo el mundo exterminándolas. Lo malo es que las muy gambe- ▸

El no scroll platformer en la actualidad

Lamentablemente, poco podemos hablar del *no scroll platformer* actual. De no ser por el mercado *indie*, apenas tendríamos títulos actuales de un género que, si bien no dominaba el salón recreativo, logró encandilar a muchísimos jugadores. Sin duda, el título más importante de los últimos cinco años es 'TowerFall Ascension', un título que retuerce la raíz del género y le da un cariz plenamente competitivo, pero que a pesar de todo otorga absolutamente todo el protagonismo al salto, tanto para la ofensiva como para la defensa.

rras se multiplican cada vez que alguien las explota, por lo que habrá que andar con ojo y ser mucho más inteligente de lo que a simple vista pudiera parecer o acabaremos con un buen bollo en la cabezota, por mucho casco-gorra que porten nuestros queridos avatares. ¿Otro juego en el que no se salta? ¿Pero esto no iba de plataformas? Sí, ya lo sé. Aquí no saltamos, y plataformas hay más bien pocas, pero están puestas con tan mala idea que tampoco es que hagan falta muchas más. Las burbujas botan y rebotan, y las plataformas están colocadas con tal exactitud que pueden chafarle el día a cualquiera.

A simple vista un juego de reflejos, 'Pang' requiere muchísima más planificación de la que *a priori* pudiera parecer. Las burbujas siempre siguen la misma trayectoria, y siempre nos granjean los mismos *power-ups*. Teniendo en cuenta la variedad de los mismos y las aplicaciones diferentes que podemos sacar de cada uno de ellos, será importante aprender qué burbujas reventar primero, qué objetos coger —y cuáles no— y sobre todo, por encima de todas las cosas, cuándo reventar una burbuja y cuándo no hacerlo. Explotar pompas sin ton ni son solamente nos deja con un montón de diminutas burbujas en pantalla que se mueven cada vez más rápido y que, debido a su tamaño, son más difíciles de alcanzar. 'Pang' es, desde luego, uno de los *no scroll platformers* más influyentes, uno de los más conocidos y queridos y, no lo dudéis ni un momento, uno de los más *cabrones* a los que tendréis el placer de enfrentaros.

Snow Bros.: Nick & Tom (1990)

Con 'Snow Bros.', Toaplan volvía a la raíz clásica del género, aunque en este caso lo regaba —muy inteligentemente— con un elemento que configura un cambio lo suficientemente satisfactorio como para ser relevante: una orientación si cabe más arcade. A diferencia de hitos como 'The Fairyland Story' o 'Bubble Bobble', 'Snow Bros.' es un juego mucho más frenético. Si Ptolemy puede convertir a un enemigo en un pastel con un simple rayo de su varita, no sucede lo mismo con los poderes congeladores de Nick y Tom. Aquí deberemos pulsar el botón con rapidez para ir añadiendo nieve hasta cubrir a los enemigos por completo. Y no es ninguna tontería, y si no contádmelo cuando os están rodeando por detrás y pulsáis el botón como un demonio para congelar al enemigo que tenéis entre manos y poder daros la vuelta a tiempo. En 'Snow Bros.' convertimos a los enemigos en bolas de nieve, y luego jugamos a los bolos con ellas hasta arrollar al resto de enemigos. ¿Divertido? No sabes cuánto.

Podría decirse que 'Snow Bros.' combina la gestión del espacio y la planificación necesarias del *no scroll platformer* con los cálculos temporales asociados a un género como el *beat 'em up*. ¿Me da tiempo a encajarle el *combo* a este enemigo antes de que me rodeen? Si lo convierto aquí, ¿puedo arrollar con la bola al menos a otros tres? Es por eso



que se juega con tanta emoción, con el temor a un error que penaliza como en ningún otro título. Porque aquí los *power-ups* son más necesarios que nunca, y además salen con mucha menos frecuencia que en el resto de títulos. Y llegar sin ellos a los jefes es… en fin… mejor que lo compruebes por ti mismo. Y no te olvides de que las bolas que rebotan contra otras bolas causan mayores daños.

TumblePop (1991)

Una lástima haber dejado fuera a 'Burger Time', pero lo que no podíamos hacerle a Data East es dejarle sin la mención a uno de los *no scroll platformers* más importantes. Si 'Donkey Kong' es relevante por ser el inicio, 'TumblePop' sin duda lo es por haber sido el candidato que logra sobresalir en cada uno de los apartados. El alumno aventajado, la evolución lógica y perfecta: la culminación de un género. 'TumblePop' hace tantas cosas, y de manera tan inteligente, que jugarlo es entender, de un plumazo, toda la evolución del género. Con unos protagonistas sospechosamente parecidos a los de 'Pang!' que también viajan por todo el mundo, debemos limpiar cada uno de los numerosos niveles de enemigos utilizando una aspiradora de monstruos al estilo de los cazafantasmas.

Lo que hace grande a 'TumblePop' es su diseño de niveles y su variedad de enemigos, y también el hecho de que, por muy *overpowered* que pudiera parecer en un principio nuestra aspiradora de fantasmas, se trata de un título que ofrece el nivel exacto de reto deseable en un arcade. Debido a la fuerza aspiradora de nuestro artilugio, será difícil resistirse a la tentación de tratar de aspirar a casi todos los enemigos al mismo tiempo para lanzarlos en una bola de brazos, piernas y letal caos capaz de acabar con aquellos desgraciados que aún queden en pie pasándoles por encima. La mecánica te incita a jugar agresivo, arriesgado y… tremendamente bonito, y esa es precisamente la guinda del pastel. Cuanto mayor riesgo, mayor la satisfacción en la victoria… y mayor el batacazo si fallamos. Mucho cuidado en esos jefes de final de mundo. Me juego un brazo a que aún os acordáis de más de uno. ▸

«EL *NO SCROLL PLATFORMER* SUPO REFINAR UNA FÓRMULA QUE HABÍA NACIDO DE UNA LIMITACIÓN DE *HARDWARE*»



Zupapa! (2001)

La historia de este título quizá viene a explicar por qué su lanzamiento fue tan tardío. Originalmente ideado por Face, nunca llegó a ver la luz debido a su bancarrota, situación que aprovechó SNK para quedarse con la licencia y su desarrollo, que acabaría viendo la luz, de manera exclusiva en arcade, en el año 2001, y volviendo a traer nuevas ideas a un género que llevaba diez años acostumbrado a los juegos clónicos, muy especialmente de 'Snow Bros.'.

'Zupapa!' es diferente porque a la ya clásica mecánica de eliminación de enemigos en dos tiempos añade el elemento de la localización, y también porque viene a aportar la dosis de carisma que sólo la mano de SNK es capaz de otorgar. Por un lado, el lugar donde acabamos con cada uno de los enemigos —a puñetazos, por cierto— importa, y mucho, porque es desde donde, al tocarle una vez vencido, va a explotar acabando con todos los enemigos cercanos. En 'Zupapa!' debemos recoger a cierta suerte de *miniyós* con bastante mala leche que luego podemos lanzar a los enemigos, y cuantos más logremos lanzarles —estos pequeños seres se agarran a los enemigos como si les fuera la vida en ello— mayor será la onda causada por la explosión, por lo que, si logramos situarnos en el centro del nivel y hacer explotar a los enemigos con fuerza, podremos librarnos de la mayoría de ellos en un solo movimiento. Bueno, o en cuatro, que es la cantidad máxima de *miniyós* que podemos recoger. Lo que mejor hace 'Zupapa!' es precisamente la división de las mecánicas. Hasta que no reclutamos a los pequeños seres, somos bastante vulnerables, y su deambular por el nivel recolectándolos nos retrotrae a aquellos primeros *no scroll platformers* con más desplazamiento y menos acción. Al menos hasta que cogemos a uno de nuestros queridos seres en miniatura y se lo lanzamos a un enemigo en toda la cara.

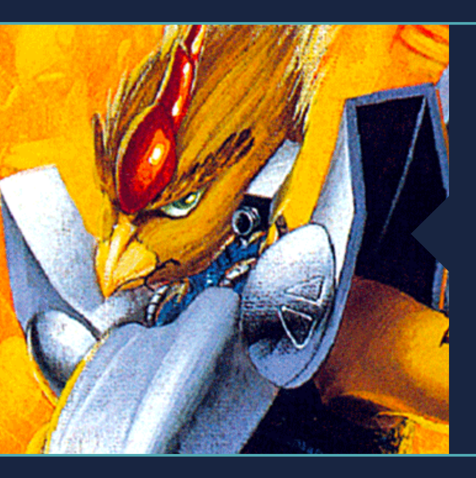


Resulta curioso que un género que nació con una losa tremenda como era la limitación del *hardware* lograra hacerse tan popular y querido como para seguir apostando por sus orígenes una vez superado el trance. Como si de un artículo que pones a la venta en Wallapop se tratara, los *no scroll platformers* tuvieron una segunda oportunidad, y no me gusta pensar en lo que nos hubiéramos perdido de no haber sido por dicha oportunidad. Es cierto, el *scroll* es algo que sienta fenomenal al género de las plataformas, pero la historia ha demostrado que la última tendencia o el avance tecnológico de turno siempre llegan para hacer crecer el medio, y nunca para sustituir los orígenes, ya que toda diversión es complementaria. Pasó con los *no scroll platformers*, pasó con los juegos en dos dimensiones, y acabará pasando con la realidad virtual. Y pueden llamarme romántico, pero eso es algo de lo que debemos estar tremendamente satisfechos.

GAMEREPORT.es

PRESS WEB TO CONTINUE

En aquellos salones recreativos no había internet, pero de haberlo, tendríamos a varios que, entre partida y partida, se dedicarían a mirar al móvil en busca de pequeñas distracciones. Autores desconocidos que hicieron magia en la Mega Drive, la preservación de nuestro pasado videolúdico, beat 'em ups modernos, el infame GamerGate o cómo al videojuego le gusta tontear con el cine. El botón start puede esperar, vayamos todos al botón web.



HIDEYUKI SUGANAMI

VISUALSHOCK! SPEED-SHOCK! SOUNDSHOCK!

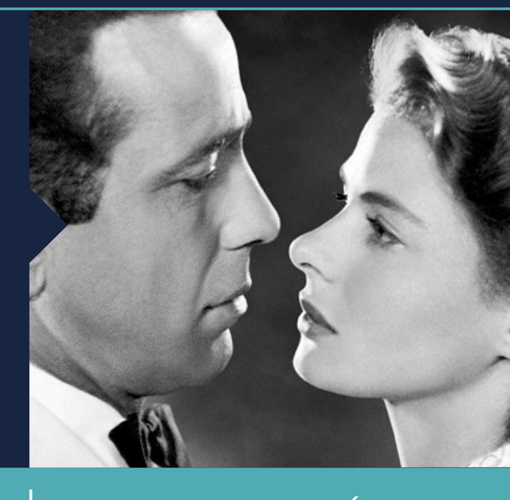
por Victoria Belver

Determinar el creador de un videojuego, al menos cuando hablamos de la era de Mega Drive, resulta algo complicado. No destacaban los grandes nombres, no se solía hablar del autor dentro del videojuego, y la parte creativa no destacaba...

Casablanca en Blu-ray

por Pedro J. Martínez

Hace unas semanas, paseando por una de esas grandes superficies comerciales que mercadean con electrónica de consumo y material cultural, encontré, entre decenas de películas y series contemporáneas —aquéllas cuyo estreno...



GAMERGATE: LA PERSPECTIVA SOCIOLÓGICA
por Pablo Gándara



MOTHER RUSSIA BLEEDS
por Alejandro Patiño

CINEMATOGRAFÍA Y VIDEOJUEGOS
por Jonathan Prat



Dragon's Lair / Advanced Microcomputer Systems / 1983 / Arcade

Por el amor de una mujer

Por Daphne haríamos lo que hiciera falta. Sortear esferas enormes, rebanar por la mitad serpientes descomunales e incluso plantarle cara a un gigantesco dragón. La animación de Don Bluth hacía palidecer a sus coetáneos. 'Congo Bongo' o 'Elevator Action' parecían prehistóricos. *«Dragon's Lair: The fantasy adventure where you become a valiant knight, on a quest to rescue the fair princess from the clutches of an evil dragon»*, sonaba en el altavoz. Y en la pantalla la princesa. Ay, la princesa. ¿Cómo no ibas a meter todas tus fichas, en forma de monedas de cien pesetas, ahí? Daba igual que muriésemos en menos de un minuto, que ni comprendiéramos esa primitiva concepción de lo que hoy llamamos *quick time events*. Quizá, si metíamos ahí todos nuestros ahorros, lograríamos rescatar a Daphne y vivir felices para siempre. ¡Diablos! ¡Me he vuelto a quedar pelado!



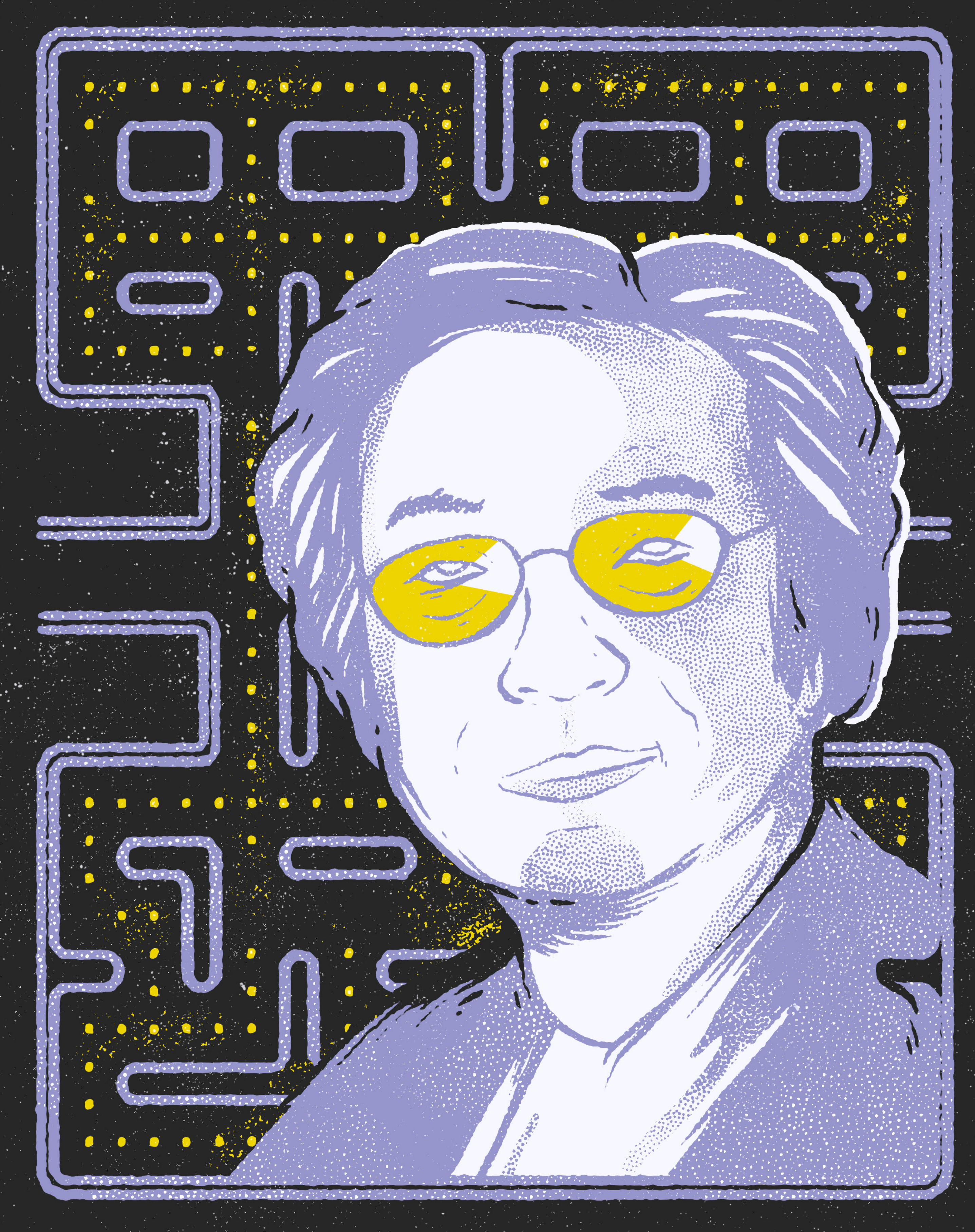


TORU IWATANI

EL HOMBRE QUE QUISO REINAR

por Israel Fernández

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN ◄



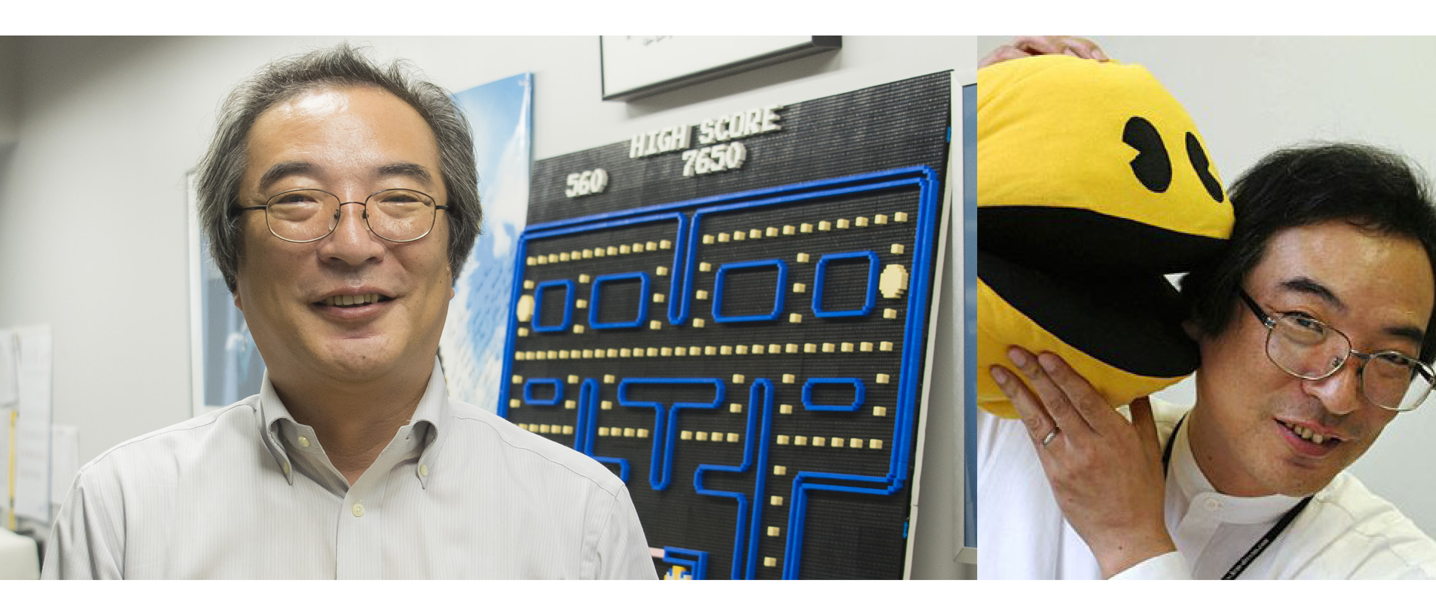
Una circunferencia violada por un ángulo agudo. Ese octavo de pizza, la primera ración de la tarta. Camisetas y tazas con un «I ♥ videogames» seguido de una estela de puntos y un fantasma púrpura en la espalda. En la radio sonando Buckner & Garcia. Dos chavalas pidiendo cambio para el *comecocos*. No es fácil cuantificar la escala del artefacto que Toru Iwatani desarrolló con vocación universal —para quienes no se atrevían a entrar en esas siniestras cavernas privadas que eran cualquier salón arcade—. El éxito de 'Pac-Man' difícilmente puede asirse con cifras, no atiende a estudios de mercado: un protagonista con nombre propio, primera estrella pop del medio, se balancea por un laberinto oscuro aspirando a la mejor puntuación. Huye y enfrenta, devora y sonríe. Reflexión y pasión. No hizo falta más. 'Pac-Man' abrió un camino entre cientos de matamarcianos clónicos. Y se convirtió en el actor principal de esta opereta que llamamos videojuegos.

1. NO HAY DOS SIN TRES

El 25 de enero de 1955, un martes a media tarde, nacía en el distrito de Meguro (Tokio) Toru Iwatani, el más pequeño de tres hermanos. El seno familiar viajó bastante en aquellos días debido al empleo del patriarca —ingeniero en NHK, la Japan National Broadcasting Corporation—: durante su primera infancia vivió en Akita, capital de la prefectura del mismo nombre. En Marioka durante la primaria, capital de la prefectura de Iwate. Y en Sendai dos años después, capital de la prefectura de Miyagi, la ciudad más grande de toda la región de Tohoku, norte de la isla. La secundaria se saldó en la Tokyo Metropolitan University High School, mediante el viejo sistema de 4+3 años de enseñanza superior, bajo aquel alegato tardío de centros mixtos y libertad sobre los derechos del individuo. Y la verdad es que Iwatani siempre recuerda aquello con especial cariño, castigado más veces de las que le gustaría por pintarrajear el pupitre como un *mangaka* y jugando en los billares del barrio hasta que se hacía demasiado tarde. El final de su formación académica se resolvió por vía privada, en la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Tokai, considerada una de las escuelas más notorias del territorio. Allí se graduó, en 1975, y de allí salió con una idea: seguir jugando.

¿A qué? Pues a los *pinball*. Le flipaban, dibujaba laberintos imposibles donde la bola realizaba puntuaciones infinitas. Imaginaba esa misma pelota chocando entre los diagramas electrónicos de sus prácticas. Y en 1979, tras un par de entrevistas afortunadas, se unió al Departamento de Desarrollo de Namco Ltd., la empresa que nació el mismo año que él y en la que encajó desde el primer minuto. Aun sin tener ni idea de videojuegos. Por aquel entonces Sega andaba buscando un fabricante de *pinballs* y Atari Japón, filial de una matriz herida en términos económicos, estaba en su punto de mira. Masaya Nakamura, presidente de Namco, presentó una oferta dieciséis veces superior a la ofrecida por la compañía azul. Tras hacerse con la propiedad, en 1978 inauguraron sede americana con el fin de licenciar y distribuir sus propios juegos. Situémonos en su marco histórico: Namco venía de crear su 'F1', un arcade que usaba proyección electromecánica —combinando ilustraciones sobre un cilindro que pasaba la bobina de imágenes del circuito, simulando las distintas fases de conducción— mientras que Taito arrasaba en medio mundo con 'Space Invaders'. Y los nipones son, ante todo, vorazmente competitivos. Y magníficos émulos.

En este punto entra en juego Iwatani: durante el verano del mismo

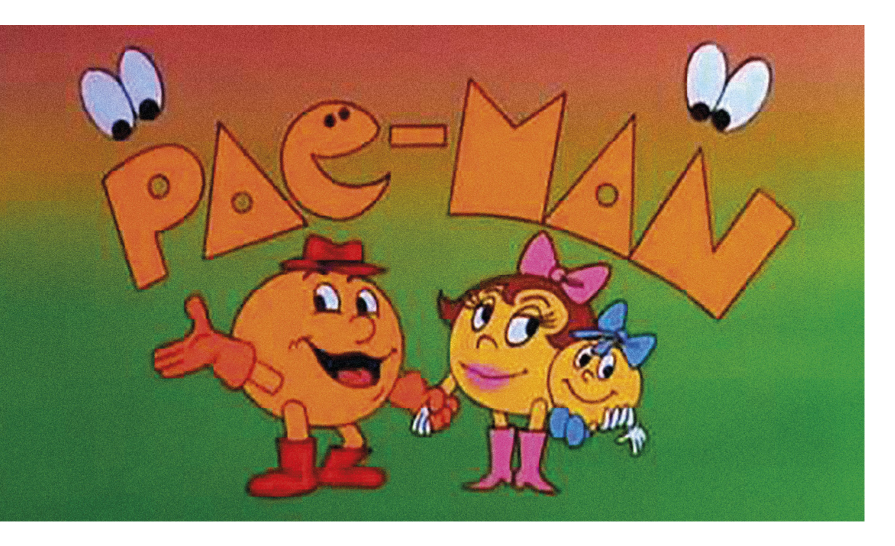


año, el creativo de veintitrés añitos se encargó del diseño de 'Gee Bee', enésimo clon de 'Breakout' sobre el que combinó las típicas plataformas horizontales de un petaco. La entrada en la industria se hizo por todo lo alto, distribuyendo un millón de copias. Y las ventas no acompañaron. En cualquier caso, el colorido arcade sirvió para que un segundo equipo comandado por Kazunori Sawano diera a luz el primer gran éxito de la compañía y también el primer arcade en usar monitores con paleta RGB: 'Galaxian'. Vida y color que tomaban en 'Space Invaders' la parte por el todo y lo llevaban dos pasos adelante. Iwatani, algo celoso por aquel triunfo imprevisto, no podía sino seguir currando en secuelas directas de su obra, 'Bomb Gee' y 'Cutie Q'. En este segundo, apoyado por el diseño de un joven Fukaya Shoichi, ya aparecen fantasmas y *smileys*, parte de la iconografía gráfica que unos meses después acompañaría a un tal 'Puck-Man'.

La llegada del color concedía nuevas opciones sinestésicas. En lo plástico había que buscar una referencia no violenta: el presidente Nakamura andaba bastante obsesionado con los beneficios, dedicaba horas y horas a probar prototipos y anhelaba, ante todo, que sus productos se masificaran. Por su parte, Iwatani quería distanciarse de la explotada senda del *shmup*, y con medio Namco trabajando en la secuela de 'Galaxian' su camino estaba trazado. La idea surgió en abril de 1979. El estudio puso a cuatro de sus mejores programadores a trabajar para el japonés: Shigeo Funaki en la programación de IA, Toshio Kai en el sonido y música, más un ingeniero de *hardware* y el propio diseñador del mueble arcade. Iwatani pidió cuatro hombres más. Durante el resto de aquel año, incluyendo la Navidad del 79, el equipo se esmeró en programar algo único. Diecisiete meses después entregaron un laberíntico mapa en azul sobre negro, trufado de cambios de sentido, con muy pocas líneas rectas y cuatro enemigos inspirados en el famoso *kokoro* de la serie 'Obake no Q-Taro', cada uno de un color e idiosincrasia tecnológica —Masaya Nakamura quería que fuesen todos rojos; una encuesta interna votó en contra y ganó la democracia—, deambulando como centinelas incorruptibles. Si 'Galaga' aspiraba a destronar a 'Space Invaders', 'Puck-Man' mandó a tomar por culo las estimaciones de Namco y colocó más de 35000 *cabinets* en apenas tres meses. El 22 de mayo de 1980, a primera hora de la mañana, se instalaba la primera máquina en el *hall* de un cine en el radiante barrio de Shibuya. Un referente de la cultura popular había nacido. Y tenía hambre. ▸

2. ¡GAAALLETAS!

***«Space Invaders fue un éxito escandaloso, pero nada comparado con el que eventualmente se convirtió en icono del negocio videolúdico; ese era 'Pac-Man'».* Eddie Adlum**



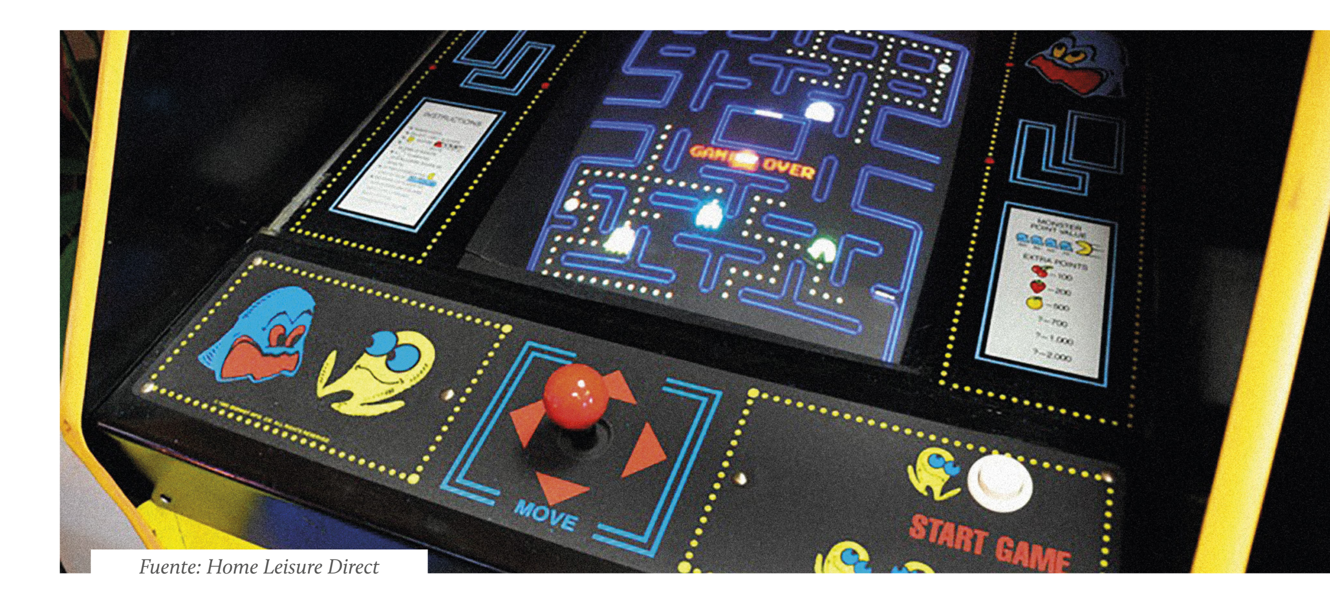
Comer es una actividad cardinal en cualquier hogar, un pequeño ritual, bien privado, bien social donde confluyen conversaciones, emociones y deseos. En el arte japonés, la gastronomía ocupa espacio privilegiado: puedes llegar tarde al colegio, pero no con el estómago vacío. En torno a esto se construyó 'Puck-Man', pronunciado *pakku-man*, herencia de la onomatopeya *paku-paku taberu*, equivalente a nuestro *ñam-ñam*. Es decir, el sonido de cualquier persona al masticar de forma glotona. Esto se traduce incluso en el audio del programa, en ese *waku-waku* incesante que nos recuerda a quién tenemos delante: el tío que zampa. Un rasgo que modela la propia personalidad, su comportamiento nuclear: no mata a nadie, no salva damiselas, el superpoder de Puck-Man es comer sin hartura. Un ansia justificada: o come o muere. Si el pecado capital de los héroes nominales es construir su poder en torno a la vulnerabilidad de otros, al esférico amarillo sólo podríamos reprocharle su avaricia sin igual. No hubo momento eureka, nada de una noche de fiesta con amigos y una pizza a la que le faltaba una porción. Tan sólo un divertimento construido en torno al verbo *tabem* (comer) y el modo de hacerlo (*tabekata*). Este símbolo, esencia misma en el espíritu de GameReport, es una estilización del kanji japonés *kuchi* (口), un ideograma que referencia a la boca y la acción de comer. ¿Has visto esos *animes* donde el protagonista traga sin parar como un tubo de aspiradora? Pues lo mismo.

Otra influencia confesa apela a 'Tom y Jerry', la pareja de gato y ratón creados por William Hanna y Joseph Barbera —a quienes les devolvería el favor con una serie licenciada, producida en septiembre de 1982—. Y, si algo hemos jugado cada uno de los presentes, es al tradicional pilla-pilla. Para más inri debemos remontarnos al 'Cat and Mouse' de la Magnavox Odyssey (1972), que ya incluía esta disposición mecánica, donde el jugador era representado por un punto blanco. O el 'Gotcha!' de Atari (1973), que Iwatani seguramente jugó. Entender 'Puck-Man' es tan fácil como ver dos segundos de partida. Con una psicología que emerge desde su grafismo y prosigue con el esquema narratológico de cada partida, en su mímesis está su mayor efectividad. «Mientras diseñábamos el juego alguien sugirió que añadiéramos ojos. Acabamos descartando esa idea porque una vez hubiéramos añadido ojos querríamos poner gafas y quizás un bigote. No habría habido manera de ponerle fin». Sí, todo esto vendría después, pero serían vástagos locuaces de un icono eficaz.

Tanto da: si Puck-Man cambiaría, los fantasmas por figurativos se mantendrían inal-

terados durante un montón de años. Sus ojos indolentes, timoratos, nos recuerdan esa fragilidad que nos envalentona. Blinky, Inky, Pinky y Clyde son una pandilla algo desafortunada. Estamos en ventaja. Aquí no hay pábulo beligerante, sino *slapstick*, cachondeo. Cuando devoras a uno de ellos se convierte en unos ojillos sin cuerpo, huérfanos, huyendo en busca de un refugio. Su mirada *cartoon* te sigue y en cuanto alcanzas el *power-up* corren despavoridos para que no les des caza. Imagina esta perspectiva en aquellos días de oscuridad vectorial y entenderás por qué 'Puck-Man' estaba destinado a ser una impresora de *merchandising*. Que le pregunten a Deborah Palicia, recolectora oficial a través de su 'Collectibles' (Schiffer Publishing, 2002): antes que Mario, Sonic o Lara Croft, este Mickey Mouse de los 80 ya partía la pana como mascota oficial de «las maquinitas». Pese a ello, a Iwatani no le llovieron yenes. Nunca recibió *royalties* por derechos de autor. Desde contabilidad fue informado de una prima semestral por un valor equivalente a 3500 dólares y la posibilidad de ascender en la empresa. El videojuego con mayor recaudación entonces —alcanzando cien mil millones de yenes, a cuarto de dólar la partida— apenas sirvió a su autor de hito en el currículum.

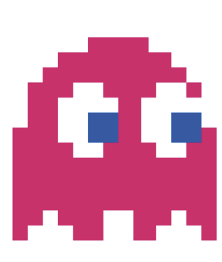
Nos habíamos quedado en mayo de 1980. La demostración privada se hizo en junio de 1980, y en julio el juego salió a la venta internacionalmente. El producto aterrizó en Estados Unidos de la mano de otros tres compañeros: en la Amusement Machine Operators of America (AMOA) de 1980 se presentaron 'Battlezone', 'Defender', 'Rally-X' y 'Pac-Man', siendo estos dos últimos obra de Namco. 'Rally-X' arrasó en lo técnico y fue galardonado como vencedor del evento ferial, pero la recepción posterior no dijo lo mismo: 'Rally-X' logró montar unas 50000 unidades; 'Defender', la nueva puesta de largo del todopoderoso fabricante de pinballs Williams Electronics, coló 60000 unidades. 'Puck-Man' montó 293822 entre 1981 y 1987. Midway Manufacturing, quienes ya habían importado 'Galaga', hicieron lo propio con 'Puck-Man' con una primera tirada de cien mil máquinas, pero alterando los acabados del mueble, en tres colores, para economizar. Y más llamativo, pasando del blanco nuclear al amarillo radiante tan característico. Y, por último, cambiando el nombre original por 'Pac-Man', para evitar que algún bromista pintase una «F» sobre la «P» y formase el procaz término anglosajón. Erradicada la chanza viral, pizzerías y farmacias, sin ignorar los dichosos *malls* donde medio Norteamérica comenzaba a hacer su vida, se vistieron con su copia del juego. ►

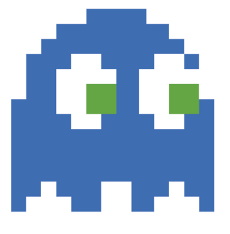


Fuente: Home Leisure Direct

3. YOU GIVE ME FEVER

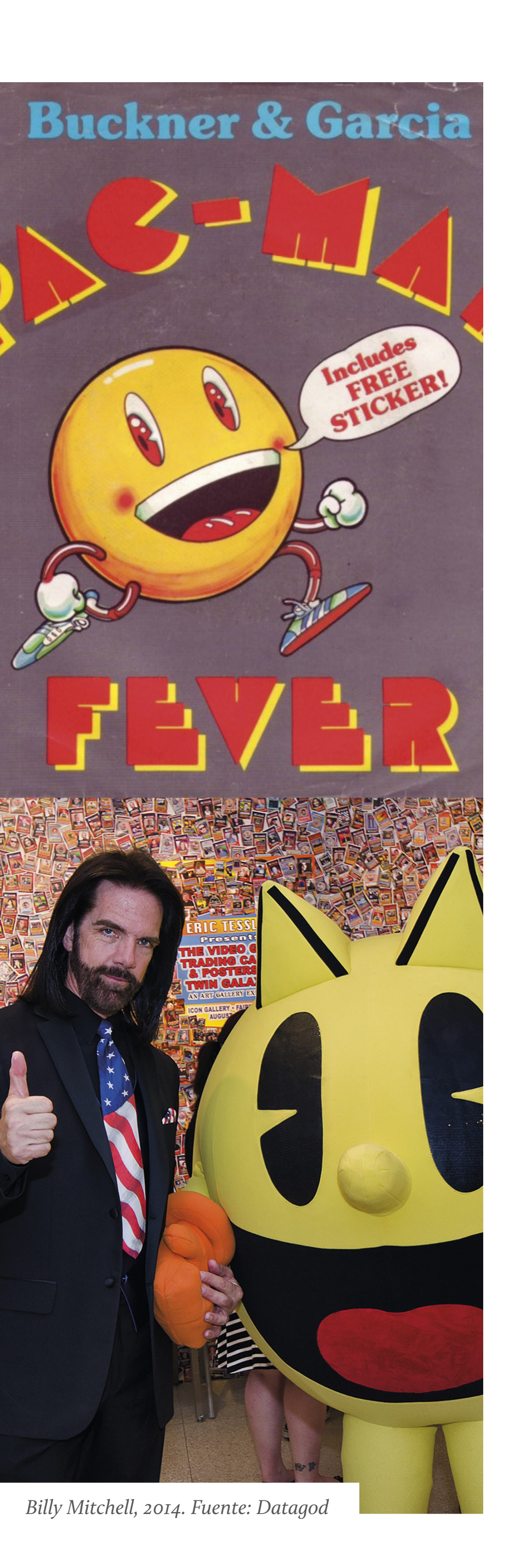
***«I've got a pocket full of quarters and I'm headed to the arcade
I don't have a lot of money but I'm bringing everything I made
I've got a callous on my finger and my shoulder's hurtin', too
I'm gonna eat 'em all up just as soon as they turn blue
'Cause I got Pac-Man Fever (Pac-Man Fever)
It's drivin' me crazy (Drivin' me crazy)»*** **— 'Pac-Man Fever' (1982)**





Como el buen terror, la tensión lúdica nace pulsando dos teclas: anticipación y *crescendo*. «Para dar al juego cierta tensión, quería que los monstruos rodearan a Pac-Man en alguna etapa. Pero sentí que sería demasiado estresante para un ser *humano* como Pac-Man estar continuamente acorralado y cazado. Así que creé las invasiones para que los monstruos apareciesen por oleadas. Atacan y después se retiran. Con el tiempo, se reagruparían, atacarían y se dispersarían de nuevo. Parecía más natural que recibir un asedio constante». Este fragmento, extraído de 'Programmers at Work' (Susan Lammers, 1986), pone de manifiesto la conceptualización de Pac-Man —no es antropomorfo, pero es humano— y esa pirámide trófica bidireccional, donde el cazado se torna en cazador tras comerse un *power-up*, situados en alguna de las cuatro esquinas de la pantalla. Es a través de estas represalias donde un juego en apariencia inane, de simple recolección, se convierte en pugna de poderes y rencillas. Aunque siempre evitando la violencia en la humanización: los fantasmas vuelven a la vida tras ser comidos. Como ya diría Hide Nakajima, antiguo vicepresidente de Namco, esta es una dualidad similar a nuestro propio *timing* vital: hay que saber cuándo ser agresivos y cuando abandonar. Como un niño —«es indiscriminado porque es ingenuo», diría su autor en la misma entrevista—, de nosotros depende que Pac-Man se comporte verdaderamente como un glotón o como un audaz gourmet.

Ya lo decíamos: la máquina no era capaz de reaccionar de forma creativa a los movimientos del jugador. Para esto, el equipo diseñó una psique, un carácter único sobre cada enemigo. No en vano, la parte más difícil de implementar fue el algoritmo que redistribuye a los cuatro fantasmas. Empezamos por Oikake (Blinky, el rojo): toma el camino más corto, primero con desplazamiento vertical y después horizontal. También actúa de líder, agrupando eventualmente al equipo y organizando la ofensiva. Es ansioso. Machibuse (Pinky, el rosa) es aún más cabrón, metódico y amigo de las encerronas: persigue e imita uno a uno cada giro del *joystick*, copiando los esquinazos de Pac-Man y buscando posicionarse 32 píxeles por delante de nosotros. Aunque puede darse, por esto mismo, el hipotético caso donde el fantasma elude al propio Pac-Man teniéndolo frente a sus narices. Kimagure (Inky, el azul) combina los movimientos de los anteriores. Aunque es un poco *bashful* (tímido), cuando está cerca de sus hermanos Blinky y Pinky se envalentona, volviéndose tan agresivo como el propio Blinky.



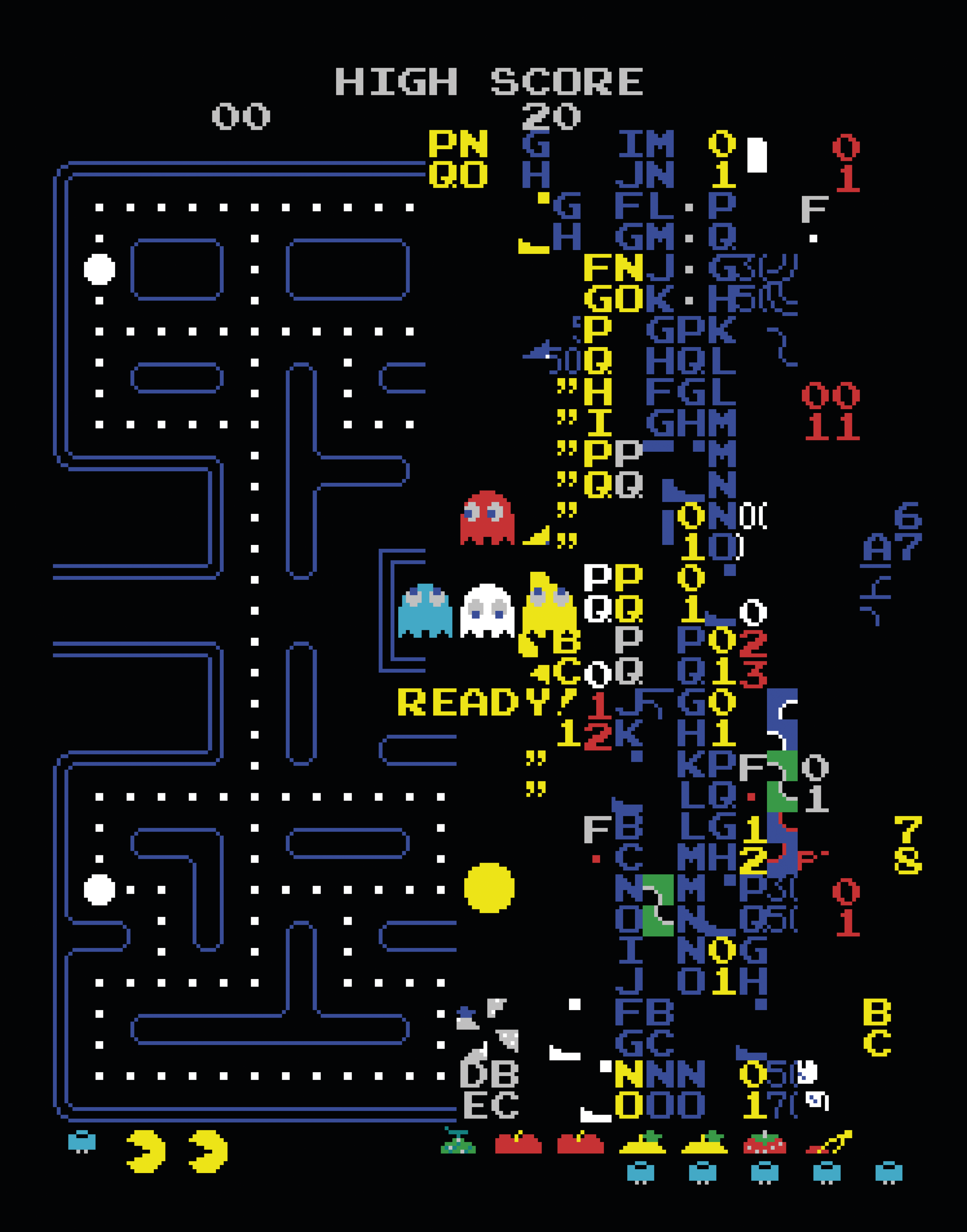
Billy Mitchell, 2014. Fuente: Datagod

«'PUCK-MAN', PRONUNCIADO *PAKKU-MAN*, HERENCIA DE LA ONOMATOPEYA *PAKU-PAKU TABERU*, SERÍA UN EQUIVALENTE A NUESTRO ÑAM-ÑAM»

Por último, Otoboke (Clyde, el naranja) es más tonto que un cerrojo. Su nombre en las calles es 'Pokey': lentito, bobo, errático. A veces busca venganza, aunque casi siempre acaba perdido por los pasillos.

Curiosamente, estas personalidades predefinidas actuaron como agujero programático. Cuando se descubrió que aquel vagar se basaba en normas, los listillos buscaron trazar la partida ideal. Y los propietarios de máquinas se disgustaron bastante, mientras revistas de informática publicaban los patrones espaciales y fomentaban la competitividad. No son trampas, sino sangre fría para llevar a cabo cada giro y enlace. 'Pac-Man' aumenta su dificultad de los niveles 1 al 21. A partir de aquí es una prueba de resistencia y velocidad demente.

La partida perfecta llegó tras unas seis horas de juego, el 3 de julio de 1999, a las 4:45 de la tarde, en el Funspot Family Fun Center de Weirs Beach (Laconia, New Hampshire), sin perder ni una vida, comiendo todas las frutas, todos los bonus y matando a todos los fantasmas con las píldoras de inmunidad. 3333360 puntos por obra y gracia de Billy Mitchell. Lo que viene después de esto es el abismo, una matriz de signos y números sin sentido. En el nivel 256, la mitad derecha de la pantalla se rompe y se transforma en un galimatías donde se esconden 90 puntos extra. Debido a una limitación técnica similar a las Farlands de 'Minecraft' —el contador de niveles, en 8 bits, sólo tenía capacidad para almacenar 256 valores—, hagas lo que hagas nunca saldrás del nivel 256. Este final del mundo, este *glitch* referenciado en cine y juegos posteriores —la propia Namco publicó en 2015 'Pac-Man 256', donde la destrucción de los laberintos conforma una mecánica propia— nos recuerda que el videojuego no siempre tiene un final escrito: su propio lenguaje, su (i)lógica interna, escribe una conclusión ambigua. ¿Estamos ante un laberinto sin salida? Como en cualquier *maze game*, si intentamos un análisis psicogeográfico de este dédalo medio abierto sólo podemos llegar a una conclusión: el mapa sí es el territorio. Porque en su estructura vemos reflejada nuestra personalidad como jugadores. ▸

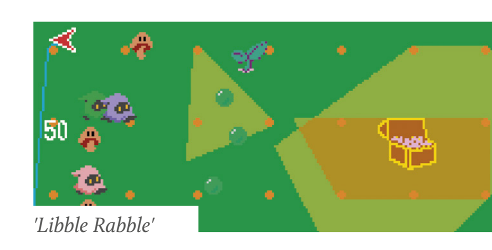

HIGH SCORE
00
20
READY!

4. DESPUÉS DE PAC-MAN

Mejor volvamos a 1982. Iwatani solía visitar algunos *tachinomiya*, bares en los que estás de pie, con la chiquillería corriendo de un lado para otro. Profundizando en su metodología encontramos dos conceptos clave, además de dormir poco: dar más de lo que esperas recibir (*itareritsukuseri*) y crear bajo una mirada hábil, optimizadora (*monozukuri*). Dos pilares que entroncan con su máxima: «necesitamos satisfacer nuestras inquietudes para cumplir con nuestros corazones». Diversión y precisión. Y nació 'Pole Position', considerado puntualmente el juego de velocidad más influyente de todos los tiempos, primero en usar microprocesador de 16 bits y capaz de mostrar 3840 colores. Herencia de aquellos trabajos de Atari —a saber, el 'Gran Trak 10' del 74, 'Indy 800' o 'Highway', ambos del 75, o el 'Death Race' de Exidy (1976)—, 'Pole Position' contribuyó a establecer una nueva franquicia. Su desarrollo fue rápido y su *porting* a plataformas domésticas no llevó más de dos meses. En 1983 ya era el arcade más taquillero en EEUU, con 21000 máquinas colocadas generando unos ingresos de 450 dólares por máquina. En el trámite, Atari se quedó con la publicación de 'Pole Position'. Y si alguien sabía desarrollar *product placement* mejor que nadie esos eran los americanos: Pepsi, Canon, Marlboro y hasta la MTV se vieron salpicados por ese bólido rojo y aquel asfalto seco.

Namco continuó con su cuidada gestión de derechos sobre 'Pac-Man' —en 1982 contaba con treinta millones de usuarios activos; a finales de los 80 los ingresos recaudados superaban la caja de 'Star Wars'. Ah, y el 61% de los jugadores eran chicas— y en la empresa todo eran alegrías. Hasta cuando Midway publicó su secuela no autorizada, basada en el *mod* 'Crazy Otto' desarrollado por ingenieros de la General Computer Corporation, el éxito fue tan fulgurante que decidieron licenciarlo. 'Ms. Pac-Man' desembarcó con mejoras en el comportamiento de los fantasmas, y se abandonó la abstracción por el figurativismo: lazo rojo brillante, lápiz labial y clásicas marcas de belleza como un característico lunar. Considerada por muchos la mejor entrega, la batalla legal entre Midway y Namco tardó algún tiempo en resolverse, pero la dueña finalmente apostó por su mejor adaptación posible —Atari lo portó a 2600 en 1982 bajo una estricta carta de requisitos—. La fiebre seguiría con 'Baby Pac-Man' (1982) o 'Professor Pac-Man' (1983), una granada familia que acabó trasladada a 'Pac-Land' (1984).

Por desgracia, tras el estallido de la primera entrega, buena parte del equipo abandonó el barco. Iwatani se vio rodeado de nuevos talentos y pocos amigos. Un sentimiento de orfandad le impregnó. Su siguiente juego sería aún más conectivo. Aún hoy confiesa que 'Libble Rabble' es su obra favorita. Pero lo que Iwatani concibió para jugar en pareja —y algunos usuarios afearon como «esa máquina para matrimonios»— se interpretó como algo demasiado complejo: usas dos *joystick* a derecha e izquierda para controlar dos flechas en pantalla. Cuando se cruzan, con la mano derecha controlas lo que sucede en el lado izquierdo y viceversa. Si has intentado escribir del revés en un espejo te habrás dado cuenta: no es fácil seguir un sentido inverso. Similar al 'Qix' de Taito (siempre Taito), la fórmula consiste en cortar partes de la pantalla usando los marcadores digitales. Los punteros, con forma de flechas con cuerdas atadas entre ellos, delimitan zonas que vendrían a ser terreno conquistado. Una vez atrapamos a todos los enemigos en secciones cerradas, y sin que lleguen a tocar los bordes, hemos completado un escenario. Es resto es mitología, *bashishi* —un tipo de magia— y varias metáforas sobre ese «todo está conectado» tan característico. Porque nunca vivimos ni morimos gracias a nosotros mismos. ▸



'Libble Rabble'

5. ENTRE EL ARTE Y LA DOCENCIA

«The design of a good abstract game must therefore allow an inexhaustible supply of interesting puzzles to be discovered in the possible positions of its board. [...] I will consider four qualities a game must possess to have lasting merit: depth, clarity, drama, and decisiveness». **— 'Defining the Abstract', Mark J. Thompson**

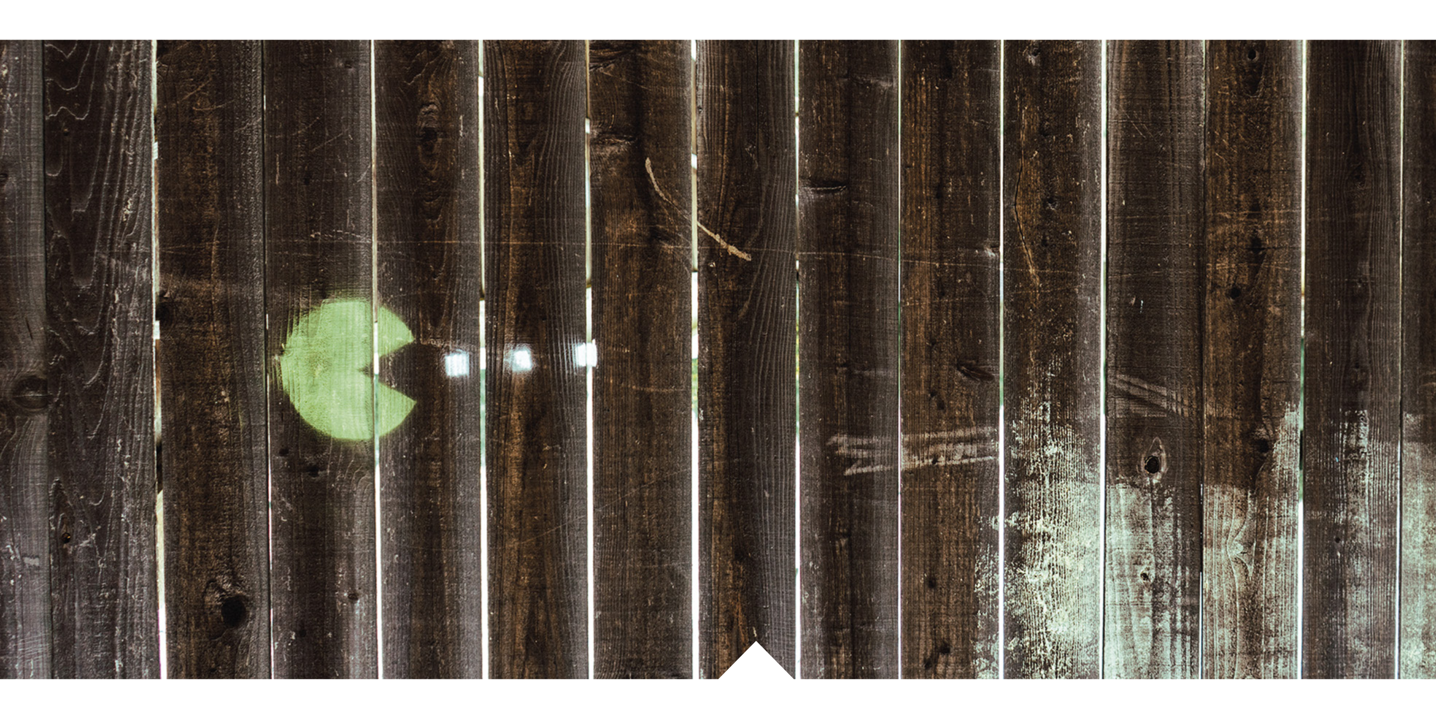


Toru Iwatani, premio leyenda Gamelab 2015

Claro, 'Libble Rabble' se pegó un trastazo. La escasa recepción y el elevado coste de producción del nuevo arcade magnificaron aquel vacío recreativo. Iwatani escaló hasta la posición de productor ejecutivo para gestionar el nuevo grupo humano. Mientras tanto, y de su propio bolsillo, comenzó a estudiar sobre Instrucción Asistida por Computadoras (CAI) y exploró vías en *software* educativo. Su labor como productor prosiguió en más de cincuenta títulos y sagas, entre ellos 'Dragon Buster', 'Air Combat', 'Ridge Racer', 'Point Black', 'Alpine Racer' o 'Time Crisis'. «Namco era una empresa pequeña, y debido a que la organización se expandió, fui promovido a jefe de sección. Alguien tenía que coordinar a los desarrolladores más jóvenes que habíamos contratado. Así que aunque todavía era capaz y quería seguir desarrollando juegos, se me dijo que sirviera como supervisor». Quisiera o no, hacia 1985 se cansó de los procesos de diseño que puntualmente abordaba, y viró sin mirar atrás hasta los administrativos, eso que nadie quiere hacer cuando estás al otro lado pero que marca el devenir de cualquier empresa.

El gordo amarillo siguió creciendo, extendiendo influencia. El gorro de 'Klonoa'; el vehículo secreto en 'Ridge Racer 4'; los sempiternos guiños en 'Los Simpson'; la portada en la revista MAD, etcétera. En 2003, Iwatani actuó como firma invitada en el seminario para *devs* que imparte el CESA (Asociación de Proveedores de Entretenimiento Informático) y ese mismo año colaboró en la Computer Entertainment Developers Conference. En abril de 2005 es invitado como profesor adjunto en el Departamento de Modelado de la Universidad de Arte de Osaka. Sus labores se reducen a transmitir la filosofía, fomentando modelos inclusivistas e ilustrando sobre su metodología de diseño. En abril de 2007, en la Universidad Politécnica de Tokio, Iwatani obtiene empleo como profesor en la división de animación. Durante estos años desarrolla un dispositivo usado en *performances* y departamentos de *capture motion*, un traje que reproduce los movimientos del usuario en tiempo real, sin necesidad de *hardware* externo. El receptor interpreta las dimensiones del sujeto y lo focaliza dentro del escenario, convirtiéndonos en un Pac-Man de carne y hueso. La versión actual es, por supuesto, mucho más evolucionada y capaz de reconocer no sólo formas y distancias: la escala se introduce dentro de un entorno 3D en movimiento.

En 2008 se realizó una encuesta anónima sobre reconocimiento de personalidades y un 94% distinguió a 'Pac-Man', superando a *celebrities* como



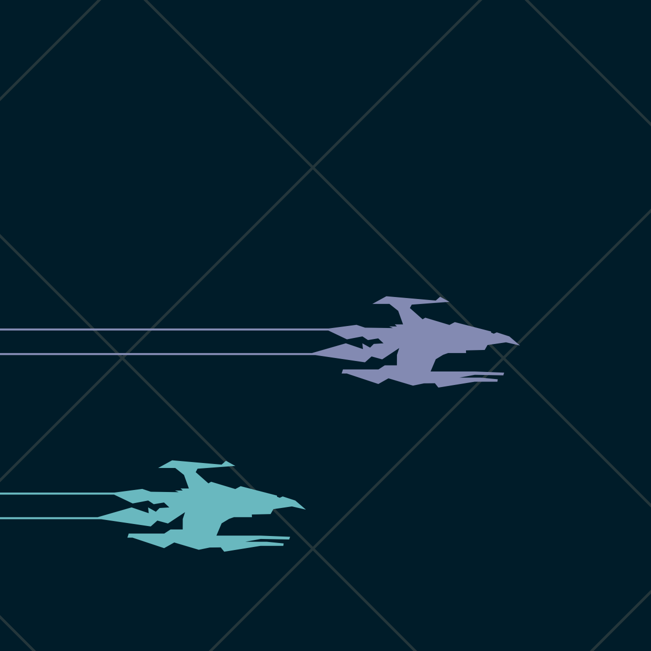
Tom Hanks o Will Smith. ¿Y a Iwatani? Ay, el mito superó al hombre. Todo aquel *sturm and drang* espoleado por el triunvirato Atari-Namco-Taito tenía un nombre propio, y ése era Pac-Man. Cuando Google subió su *doodle* jugable para celebrar su trigésimo cumpleaños —el 21 de mayo de 2010—, se estimó que, durante las primeras 24 horas, lo probaron quinientos cinco millones de personas. Y aún habríamos de citar la versión Google Street. Como 'Tetris', 'Wii Sport' o 'The Sims', 'Pac-Man' ha desbordado el modelo y el género, porque sus movimientos surgen desde fuera hacia dentro, actos casuales que atraen a cualquier tipología de usuario, sin distinción, hacia su vórtice. Y, si algo demuestran los citados, es que no somos jugadores porque se nos asigne el apodo *gamer*. Nacemos con esa pulsión de *homo ludens* y la enriquecemos satisfaciéndola. Pocos objetos provocan mayor deseo de jugar que ver un rompecabezas a medio completar. 'Pac-Man', con nueve Récords Guinness en su haber y una traslación a unos cuarenta sistemas distintos —contando plataformas móviles— encontró la pieza que le faltaba en la primera partida. Toru Iwatani entendió eso de la *jugabilidad pura* sin adendas y su reinado hoy, treinta y siete años después, sigue intocable. Si 'Pac-Man' premió la memoria de los más advenedizos en aquellas guerras por el botín del tablero de puntuación, nunca olvidemos qué lo hizo mito: su universalidad. A cualquiera se le conquista por la boca.

«CUANDO SE DESCUBRIÓ QUE AQUEL VAGAR FANTASMAL SE BASABA EN NORMAS, LOS LISTILLOS TRAZARON LA PARTIDA PERFECTA»

WARNING!! WARNING!!

A HUGE BATTLESHIP IS APPROACHING FAST!!

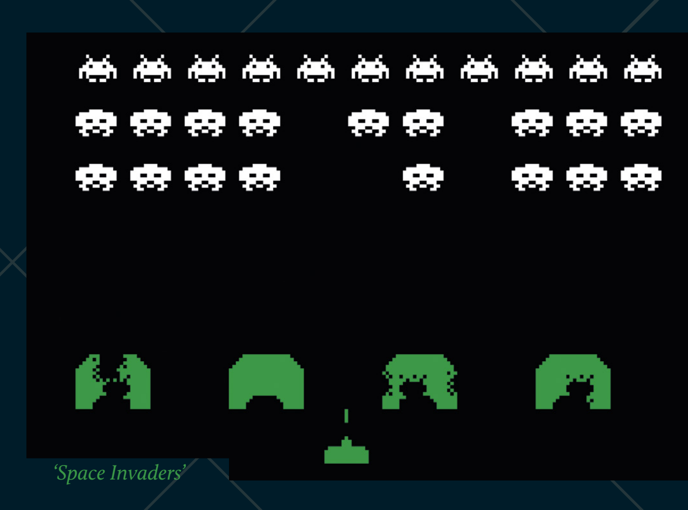
por Francisco Rodríguez



¿Estamos solos en el universo? Hay un género de videojuegos que siempre ha intentado abordar esta pregunta del modo más imaginativo posible, desde el lado invasor y bélico, fuertemente influido por el cine y el *anime*. Si hay algo ahí fuera, está armado, es peligroso y no nos lo va a poner nada fácil. Las amenazas han ido desde tomar nuestro planeta a sitiar sistemas enteros, con tecnología a veces reconocible, a veces inimaginable. En otras ocasiones somos nosotros los que hemos ido a su hogar a poner fin a una posible catástrofe, o incluso librando una antigua guerra mundial de nuestro propio planeta. Del mismo modo, nuestra fuerza también se ha incrementado, adecuándonos a la magnitud de la amenaza y respondiendo en consecuencia. Cuanto mayor el peligro, más trepidante el videojuego y más letales nosotros. Del simple cañón de 'Space Invaders' de Taito en 1978 hemos evolucionado hasta una nave equipada con un rayo que opera por su cuenta en 'Dariusburst: Another Chronicle', de 2011.

Aunque el panorama doméstico ha sido testigo ineludible y parte esencial del *shmup*, nos vamos a centrar en los salones recreativos. En este mundo se han librado batallas legendarias que nos van a ayudar a entender, jugablemente, en qué se ha convertido este género y cuáles han sido sus etapas clave. Para comprender en su plenitud el *shoot 'em up*, y antes de entrar en materia, hay que pensar en él como un género de videojuegos conservador, es decir, que apenas ha cambiado en esencia de lo que en su día fue. A medida que la tecnología ha avanzado y los gustos de los jugadores también, estos juegos apenas lo han hecho. Por eso, de un fenómeno de masas han pasado a ser un nicho vanguardista, ya que no han modificado apenas sus reglas de juego.

Se han adecuado, por supuesto, a la época donde les tocaba competir, pero si examinamos los axiomas que los hacen lo que son —esquivar, disparar, competir por puntos y avanzar— vemos que siguen totalmente intactos. De este modo, estudiarlos es más sencillo que en el caso de otros muchos géneros, puesto que la evolución ha sido tan gradual y respetuosa con los orígenes que un *shmup* de principios de los ochenta sigue manteniendo su jugabilidad intacta; la diversión con la que fueron programados no se ha ido. Incluso nos cuesta encontrar ejemplos más pulidos y perfeccionados que ciertos diamantes de los años noventa o de principios de siglo. Otro aspecto interesante a resaltar es la cuestión nipona: Japón ha sido siempre la que ha sostenido la batuta en esto, puesto que los mayores cambios y las tendencias han surgido de allí, teniendo Occidente un papel secundario, aunque no así en los orígenes, como veremos luego. ▸



'Space Invaders'

Comenzaremos examinando 'Space Invaders', el que se considera el abuelo del *shoot 'em up*. En el año 1978, el ingeniero Tomohiro Nishikado de Taito inventó una experiencia riquísima con un objetivo bien simple: derribar a los alienígenas invasores uno a uno con nuestro cañón, intensificando su velocidad conforme iban quedando menos e íbamos incrementando la puntuación. No existía aún desplazamiento de pantalla o *scroll*, y nuestro *personaje* sólo podía moverse lateralmente, con un único tipo de disparo. Con los años, este concepto se denominó *fixed shmup* o *pantalla fija*, germen absoluto de la perspectiva vertical que todavía hoy vemos con asiduidad en el mundo del videojuego. De aquí nacieron maravillas posteriores como el 'Galaxian' de Namco en 1979 y 'Galaga' en 1981, perfeccionando y rebasando a 'Space Invaders' en cada aspecto. Pequeños cambios como el comportamiento enemigo, la aparición de una nave reconocible, o incluso la paleta de color y otras cuestiones técnicas, nos hacen comprobar cómo en un lapso de tres años el género ya estaba cambiando profundamente.

Pero se estaba fraguando, paralelamente, otro tipo de *shmups* que no se parecían tanto a los citados. La perspectiva horizontal nació más evolucionada y atrevida que la vertical. Los culpables fueron 'Defender', de Williams Electronics, en 1980 y 'Scramble', de Konami, en el año 1981. 'Defender' proponía un elemento rompedor: el *scroll* o desplazamiento de pantalla, con un *efecto infinidad* logradísimo y una gran complejidad en lo que se veía y se jugaba —con demasiados botones para poder jugar bien—. Por su lado, 'Scramble' introdujo los elementos canónicos propios del *shmup* horizontal, simplificando otros: un desplazamiento de nuestra nave hacia la derecha, obstáculos pronunciados, y un sistema de *fuel* o combustible que muy pronto sería totalmente eliminado del género. 'Zaxxon' de Sega supuso el primer *shmup* en vista isométrica, algo extrañísimo y que apenas volvería a repetirse —después de todo, es una perspectiva no muy afortunada con el género—. Como vemos, tanto Occidente como Oriente tuvieron algo muy importante que aportar a la causa.

Continuando con la perspectiva vertical, Namco dio con la fórmula definitiva y el verdadero padre del género tal y como se entiende hoy día. Este hito fue 'Xevious' entre los años 1982 y 1983, que ya incluía desplazamiento de pantalla y dos tipos de ataque distintos, con dos planos de acción simultáneamente —aéreo y terrestre—, algo avanzadísimo, atrevido y rompedor. Abandonamos por fin esa prehistoria para adentrarnos en la modernidad, en el verdadero aspecto que irían tomando estos videojuegos, pero



'Xevious'



'Star Force'

aún tendríamos que esperar unos años para definir aspectos que todavía hoy no parecen haberse ido. En medio de este mar, cabe destacar el nacimiento de 'Robotron: 2084' de Eugene Jarvis, uno de los primeros videojuegos de la corriente denominada como *arena shmup* o *top-down shooter*, que comparte con el primitivo 'Asteroids' de Atari y con un ágil 'Bosconian' de Namco. Nadie lo sabía aún, pero esa perspectiva aérea y multidireccional se convertiría en un furor más de tres décadas después, ya en nuestro tiempo, con fórmulas no tan distintas.

Durante los siguientes años varias compañías continuaron el mismo camino, evolucionando tanto la perspectiva vertical como la horizontal, con títulos como 'Stinger', de Seibu Denshi, con un fenomenal sistema de aterrizaje, el exótico 'Gyruss' de Konami, único en su especie con esa perspectiva en tubo, o el magnífico 'Regulus' de Sega, *shmup* vertical que nos permitía disparar en las ocho direcciones. Cada año se daban pasos definitivos tanto en cuestiones de diseño como en mecánicas, fortaleciendo el género e innovando paralelamente en lo técnico, pues no olvidemos que muchos de estos videojuegos usaban en ocasiones la máxima potencia de la que se disponía en lo relativo al *hardware*. El año 1984 fue muy importante por dos videojuegos únicos en su estilo. El primero sería el vertical 'Star Force' de Tehkan (antiguo nombre de Tecmo), que propuso un sistema de juego innovador, mucho más rápido que cualquier otro y llenísimo de peligros, que comenzó a definir las balas enemigas como principal obstáculo a esquivar. No es que no hubieran existido antes, sino que se convirtieron en el centro de un tipo de *shoot 'em up* que una década más tarde empezaría a reinar y que aún lo sigue haciendo: el *danmaku* o *bullet hell*, del que hablaremos luego. Sin duda, ese germen primigenio estuvo en 'Star Force', que serviría también como pionero del *caravan shooting*, torneos japoneses que se libraban con los sucesores de éste, el 'Star Soldier' de Hudson y sus secuelas y sucedáneos. Pero esto alcanzaría más al panorama doméstico.

¿Alguien se olvidaba de Capcom? El otro juego importante de 1984 sería el también vertical '1942', inspirado en la temática de la Segunda Guerra Mundial, recurrente en el género que terminaría derivando en los 'Strikers 1945' de Psykio una década después, o en la saga 'Aero Fighters' de Video System a comienzos de los noventa. Las avionetas disputarían también en esa época el protagonismo, con lo que las naves tenían un poderoso rival a batir; los elementos bélicos terrestres atraían lo mismo que un duelo espacial o la temática alienígena. '1942' comenzó a coquetear con un primitivo sistema de *options*, formaciones o ayudantes, partes que se acoplaban a la avioneta, igual que sucedería en el 'Terra Cresta' de Nichibutsu al año siguiente. Estos elementos actuaban de escudo, pero también de fuego adicional, permitiendo matar más enemigos con una sensación de protección, algo que no estaba apenas extendido todavía. Un rasgo del *shmup* hasta ese entonces era la indefensión: todo se basaba enteramente en la habilidad de no ser dañados, de no ser derribados a la primera de turno. De nosotros y nosotras se esperaba, sin más, un pilotaje absolutamente perfecto, esquivando obstáculos, proyectiles y oleadas de enemigos. Pues bien, desde Capcom y Konami ya se estaba fraguando estos sistemas de defensa que cambiarían poco a poco las reglas. Igualmente meritorio fue el 'Vulgus' de Capcom, otro vertical con mucha personalidad, con un desplazamiento de pantalla lateral adicional que la ensanchaba según nos pegábamos a los lados, un recurso inteligente que muchas compañías utilizarían, sobre todo, en consolas. Todo ello para ▸


'Gradius 2'

intentar respetar la resolución original en máquinas que tal vez no disponían de los recursos necesarios para presentar conversiones *pixel perfect*.

Y llegamos, por fin, al año más importante de la historia del género desde la aparición de 'Space Invaders'. 1985 fue el escenario perfecto para mostrar a la bestia dormida que llevaba un tiempo gestándose en las entrañas de una Konami emergente, la cual pretendía romper el mercado. Hiroyasu Machiguchi quiso crear una secuela de 'Scramble' fijándose en el rotundo éxito de 'Xevious', así que eliminó el antiguo sistema de *fuel* —obsoleto por ese entonces—, y lo sustituyó por aquel divertido elemento de disparar misiles a tierra, todo ello fabricado en perspectiva horizontal. Así nace 'Gradius', el primer *shmup* verdaderamente aventurero, con niveles totalmente diferenciados entre sí, incluyendo al carismático Big Core como enemigo principal (un jefe que tenía un punto débil visible que debía ser alcanzado de maneras específicas). Puesto que el rol ya estaba entrando en aquellas tierras, ni cortos ni perezosos quisieron idear un sistema de *power-ups* o incrementos más avanzado que lo visto hasta entonces —que se trataba de recogerlos de la pantalla sin más—. Hablamos del Power-Up Gauge o indicador de poder, una barrita que mostraba de otro color el tipo de incremento que queríamos seleccionar. Para llegar al *power-up* deseado, debíamos recoger tantos ítems naranjas como fuesen necesarios, dependiendo del lugar que ocupase en la barra. Sin duda, un sistema mucho más complejo que lo visto hasta entonces.

Tampoco podemos olvidarnos de la mítica Vic Viper, la nave de este videojuego, mundialmente famosa y que añadiría ese elemento de carisma necesario para poder equiparar una nave a cualquier otro personaje de videojuego. Los Moai de la Isla de Pascua también harían acto de presencia, pareciendo tan extraterrestres como el resto de elementos que mostraba 'Gradius'. Los Options o Módulos también representaron un adelanto y el eje central del videojuego. Se trata de unos ayudantes que seguían nuestra nave imitando sus movimientos, con la enorme peculiaridad de replicar exactamente el mismo ataque que estábamos efectuando. Esta característica de *sombra* o *clon* vino a dar un fortísimo golpe sobre la mesa, pues era de lo más original y a su vez complejo que apareció en el género. Absolutamente todo fue innovador en 'Gradius', hasta su sonido, con melodías imperdibles y totalmente memorables. Al fin y al cabo, uno de los rasgos más significativos del matamarcianos es su sonido; inconfundible, hasta tal punto de poder afirmar que un *shmup* sin buena música no es un buen *shmup*.


'Battle Garegga'

Algo de lo que tampoco se suele hablar mucho es del *rank system* que creó esta serie. Se trataba de un complejo sistema de juego que endurecía o ablandaba la dificultad en tiempo real, todo en función del número de incrementos que se estaban usando, el nivel por el que se iba y el *loop* o vuelta que se estaba jugando. Cuanto mejor equipados íbamos, más duro era todo, castigando más a quien se confiase, y premiando a la persona que supiese pilotar en un perfecto equilibrio entre no pasarse de poder y no quedarse corto. El *rank system* hacía que los enemigos disparasen más deprisa y en mayor cantidad, sin más. Las secuelas de 'Gradius' no sólo mejorarían los gráficos y el sonido, sino que perfeccionarían lo mencionado hasta niveles mucho más altos, mostrando algunos de los jefes más alucinantes que

vería este género hasta la llegada final de 'Gradius V' a consolas, testigo último de cómo hacer la mayor aventura espacial del género.

Comenzó así la fiebre de la conversión. Todas las máquinas domésticas de la época querían su versión de 'Gradius' —o 'Nemesis' en tierras europeas—, y así se hizo. El *shmup* dio uno de sus primeros saltos definitivos a consolas y ordenadores gracias a este videojuego. Lo cierto es que le debemos muchísimo a 'Gradius' y a Konami, pues con la intención de rebasar a 'Xevious' también inventaron la piedra roseta del género y el punto de partida para posteriores trabajos. En esta segunda mitad de los años ochenta cada compañía adoptaría su propia fórmula. Capcom fue posiblemente la más única, puesto que lejos de seguir las tendencias de sus rivales, creó su propia escuela, con títulos tan honorables como 'Side-Arms', '1943', 'Forgotten Worlds' o 'Area 88', videojuegos que demostrarían seguir una metodología propia. Sega, por su lado, apostaría por máquinas exóticas y con formas de jugar bastante distintas a las habituales, con muebles arcade específicos tales como 'Space Harrier', 'Galaxy Force II' o 'After Burner', *shmups on-rails* tridimensionales que parecían traídos directamente desde el futuro. Por otro lado, Taito creó 'Darius' en 1986, un mueble con triple pantalla en horizontal y un sistema de juego ágil basado en rutas, prolongando la vida útil del videojuego y posibilitando rejugarlo de muchas maneras, situando a los jefes marinos como protagonistas absolutos del videojuego, en contraposición al desarrollo de fases o a los enemigos normales. Sin duda, entender el *shmup* es también darle importancia a estos intentos de innovar, alejándose de las máquinas tradicionales y buscando fórmulas de juego nuevas, experiencias tanto físicas como mentales, basadas en las sensaciones de los jugadores; en resumen, dejarnos alucinados.

«LOS *SHMUPS* PASARON DE FENÓMENO DE MASAS A NICHO VANGUARDISTA SIN MODIFICAR APENAS SUS REGLAS DE JUEGO»

En el año 1987, Irem decidió crear a otra bestia cósmica y uno de los *shmups* horizontales más influyentes del mercado. Hablamos del todopoderoso 'R-Type', uno de los juegos de 16 bits más punteros y alucinantes de la historia, que todavía hoy se mantiene en pie y sigue siendo jugable. Se introdujo en este videojuego el Force, una esfera que podía separarse de nuestra nave a voluntad, pudiendo engancharse por delante o por detrás de nuestra carismática R-9, incluso pudiendo cargar el disparo frontal y lanzar un potente cúmulo de energía. Esta nave supuso un *boom* en cuanto al diseño de las mismas en el género. Su fenomenal acabado y su aspecto más extraterrestre que otra cosa fueron la envidia de muchas otras compañías, que decidieron crear naves muy similares. Todavía a día de hoy el mercado *indie* quiere su propia R-9, con esa peculiar cabina transparente, con un morro alargado y esos turbos tan bonitos, pudiendo oler esa aleación de combustibles que nos permitía maniobrar entre la chatarra espacial. 'R-Type' dio importancia no sólo a la forma de atacar, sino también al diseño de fases, introduciendo un concepto *plataformero*, es decir, intrincando los escenarios y dotándolos de obstáculos móviles, estrechos pasillos y zonas de difícil maniobrabilidad, exigiendo al jugador ya no sólo esquivar y matar enemigos o jefes, sino también los sólidos. Las enormes moles programadas en 'R-Type' fueron la envidia de la época, con enormes criaturas, naves gigantes y terrores cósmicos muy en la línea de Lovecraft y H. R. Giger. La memorización, por lo tanto, surgiría como respuesta a la improvisación o a la habilidad en bruto que otros títulos impusieron: completar este videojuego pasaba ineludiblemente por haber interiorizado cada tramo y estar familiarizado con el ensayo y error. Este videojuego quiso ser más serio, una aventura más personal, más avanzada que todo lo que existía; y así se hizo.

A finales de los ochenta llegarían las secuelas de todos los mencionados, superando siempre a sus antecesores en cada cuestión. El *shmup* ya ▸

estaba plenamente asentado, y todo lo que estaba ocurriendo iba en la misma línea: rebasar lo visto, prolongar la saga y hacerse un hueco cada año en este prolífico género. A principios de los años noventa tuvimos portentos como el vertical 'Raiden' de Seibu Kaihatsu, fuertemente influido por otros trabajos anteriores tales como el 'Truxton' de Toaplan —una de las compañías más influyentes y personalísimas del *shmup*, con juegazos en su haber como 'Tiger-Heli', 'Slap Fight' o 'Twin Cobra', entre muchos otros—. 'Raiden' definiría un concepto tremendamente sólido: iba dirigido a expertos, personas que ya se estaban cansando de *shmups fáciles* (recordemos que en Japón devoraban este género), dándoles su dosis de reto y memorización de rutinas que tanto amaban. En los noventa aparecieron titulazos con gráficos y música muy superior, como 'Batsugun' de Toaplan, 'RayForce', 'Darius Gaiden' y 'Gekirindan' de Taito o 'Sexy Parodius' de Konami. En esta década convivieron *shmups* de toda clase, algunos en *pixelart*, otros poligonales y en múltiples perspectivas. Algunas franquicias finalizaron sus andaduras, desgraciadamente, aquí, pues se abrió un periodo inevitable de transición a algo distinto.

Pero todo lo que sube tiene que bajar. El género fue perdiendo popularidad frente a propuestas más sólidas de otros géneros, así que hubo una pequeña crisis en el panorama recreativo. Las compañías consagradas iban saliendo del paso, pero sin poder arriesgar lo suficiente. Irem, por ejemplo, fue sufriendo ese desgaste hasta casi desaparecer; Toaplan, e incluso Capcom, también. Namco comenzó a abandonar el género; Taito se mantenía


'Ikaruga'

aunque no con toda la frescura que cupiese esperar. Konami empezó a abrazar el panorama doméstico con más ahínco. Todo era, aunque duela, más de lo mismo pero mejor. Y eso no bastaba en una época tan dura como los noventa, con las consolas empezando a dominar claramente. Dos compañías salieron a llenar este *vacío* de novedades: Raizing y Cave. La primera surgió de exempleados de Compile —otra mítica compañía, tal vez más asociada a consolas—, y la segunda de gente de Toaplan. Dos emergentes que crearon el *danmaku* o *bullet hell*, un tipo de *shmup* tremendamente difícil de dominar pero accesible para todo jugador, cuya máxima era la puntuación y lucirse frente a otros jugadores. Hablamos de los verticales 'Battle Garegga' en 1996 y 'DoDonPachi' en 1997. Son como relojes en sus circuitos: se trabajó muchísimo más en los combos, incrementos de puntuación y cuestiones relativas a la competición que en esa sensación aventurera que el *shmup* tenía, todo para buscar de los jugadores una complicidad mayor con la máquina. Se midió todo de manera que cada persona supiese que, aunque no fuese capaz de acabar el videojuego, podía obtener una puntuación muchísimo más alta que una persona que lo hubiera hecho sin atender a los combos. De esta forma se metieron en el bolsillo tanto a personas que jugaban por el placer de avanzar y llegar a los créditos como a aquéllos que buscaban figurar en los *rankings*. Una jugada maestra que salvó el género en Japón y que lo hizo más complejo, alcanzando un estatus de auténtico culto.

Uno de los elementos diferenciadores a partir de ahora y que sería redefinido por completo es la caja de colisión de la nave o *hitbox*, es decir, la parte vulnerable de la misma. Tanto las balas enemigas como nuestra nave dispondrían de una caja de colisión mucho menor, permitiéndonos esquivar con más soltura y dotándonos de una sensación mayor de seguridad... pero eso no haría más fáciles los juegos. Esto provocaría el mismo hecho de llenar la pantalla de proyectiles que seguían rutinas geométricas, creándose fractales multicolor bonitos pero peligrosos como el infierno, buscando el hueco libre. De conceptos más tradicionales se pasó a auténticas *panic rooms* donde primaba tener unos reflejos de hierro y dominar el *stick* arcade a niveles de relojero



'Dariusburst: Another Chronicle'

suizo, demandando una precisión desbordante. Los jefes serían moles estáticas con una animación gráfica brutal, y una música cañera como nunca antes había presenciado este género. Auténticos ejemplos de arte en movimiento. El llamativo color rosa de las balas enemigas pasaría a ser el color de la muerte.

Cave continuó muchos años esta tónica con distintos videojuegos, además del mencionado 'DoDonPachi', dominando claramente el panorama a finales de los noventa y principios de este siglo. Por otro lado, Taito elevó a obra maestra su saga estrella de los *shmups* horizontales con 'G Darius'. En el año 2001, Treasure creó 'Ikaruga', parcialmente heredado de un *shmup* tremendamente complejo llamado 'Radiant Silvergun', que disponía de un sistema basado en colores y debilidades a lo piedra, papel y tijera. 'Ikaruga' inventaría la polaridad, es decir, colores blanco y negro, siendo nosotros vulnerables sólo al color contrario al que se encontraba nuestra nave. Su magnífico desarrollo de fases, su inteligentísimo sistema de combos y puntuación y esa adicción del demonio para uno o dos jugadores alzaron a este portento como la obra más elevada posible del género para mucha gente, que aún hoy en día ha seguido inspirando a compañías como Housemarque con su 'Outland' o incluso 'Nex Machina', *shmup* que dispone de su propio mueble arcade.

El siglo XXI está siendo duro para el género, por lo menos en arcades. Todo se ha *consolizado*, se ha vuelto doméstico, y sólo empresas como Taito han continuado en este mercado, con su impresionante 'Dariusburst: Another Chronicle' en 2010, máquina que usa una doble pantalla en HD intentando emular aquellas sensaciones primigenias de los ochenta, cuando 'Darius' hizo su aparición.

Una de las conclusiones que se puede extraer es que la perspectiva vertical ha terminado dominando, tanto en salones arcade como en el panorama doméstico. El máximo potencial del género, si bien se ha podido ver en los horizontales también, pertenece a los mencionados anteriormente. Son los que han sobrevivido al paso del tiempo, ya que incluso en 'Space Invaders' pudo leerse el futuro. Los malos vienen de arriba, de muy lejos, y nosotros debemos rechazar los ataques desde abajo. La historia del *shmup*, en definitiva, es la historia de cómo las armas han ido cambiando, los enemigos se han ido volviendo cada vez más peligrosos, pero la forma de progresar y salir airosos es la misma: disparando, esquivando y aprendiendo. Divirtiéndose, en resumen. ¿Para qué se inventó el *shoot 'em up*? No fue para contar grandes gestas; fue para recrearse, sentir el videojuego en su forma más pura. En cuatro décadas de género pocas cosas han cambiado, y a la vez, todo. Súbete a tu nave y sigamos surcando el cosmos, la batalla aún no acaba.

DISPARA PRIMERO, LUEGO SIGUE DISPARANDO

Shock Troopers

por Guillem Ferruz



El grupo terrorista Bloody Scorpions ha secuestrado a un científico y a su nieta para obligarle a desarrollar un potente agente químico con el que crear un ejército de supersoldados y dominar el mundo. Hay que detenerles. Como si necesitaras una excusa para disparar a todo lo que se mueva.

Que 'Shock Troopers' fuera durante años ignorado por crítica y público es, en realidad, tan injusto como lógico. Pese a que comparte más rasgos con 'Ikari Warriors', su aparición tan cercana en el tiempo y su temática en común con el conocidísimo 'Metal Slug' hace casi inevitables las comparaciones y, lamentablemente, en un mundo tan esclavo de las primeras impresiones y del atractivo inmediato como lo es el arcade, 'Shock Troopers' no pudo estar a la altura de la popularidad de Marco, Tama y su tanque. Así que, por desgracia, quedó relegado a la segunda fila del salón recreativo. Pero algunos lo recuerdan con tremendo cariño, y el tiempo le ha dado un pequeño pero muy leal grupo de *fans* que piden justicia. Porque 'Shock Troopers' es, más allá de cualquier primera impresión, uno de los mejores juegos de acción de SNK.



Estamos ante un frenético *shooter* en la línea de 'Commando' o 'Mercs', es decir: disparos incesantes en ocho direcciones desde una perspectiva cenital, recogida de *power-ups*, y muchos, muchos soldados enemigos a los que acribillar sin piedad ni descanso. En ese sentido, 'Shock Troopers' no sabía a nada nuevo, aunque puso sobre la mesa unas cuantas ideas nuevas que refinaron la fórmula casi sin que uno se diera cuenta. Para empezar contamos con no dos ni tres, sino ocho personajes distintos entre los que elegir, cada uno con sus sutiles pero perceptibles diferencias en cuanto a velocidad, potencia de disparo, resistencia al daño y armas especiales (granadas, napalm y demás sospechosos habituales). Ocho puede parecer una cantidad exagerada, y en efecto lo es para una partida en el modo estándar de un jugador —bautizado aquí, en siempre glorioso *engrish*, de Lonly Wolf—, pero el jugador curioso que elija el modo Team Battle será recompensado con la posibilidad de formar un equipo de tres mercenarios, pudiendo alternar entre ellos en cualquier momento pulsando un botón durante la partida. Eso aporta al juego un ligero componente táctico, pudiendo por ejemplo llevar a la frágil pero ágil Mary Bee contra los enemigos del montón y cambiar de inmediato a la poderosa Big Mama cuando ▸

toque sacar la artillería pesada.

No es la única elección que deberemos tomar: hay tres sets de niveles diferentes de entre los que elegir desde el minuto uno (jungla, valle y montaña), entre los que también podremos alternar en determinado momento, aportando un elemento de variedad y rejugabilidad que hará necesario completar el juego varias veces si queremos ver todo lo que puede ofrecernos. Ese componente rejugable ayuda a aliviar lo que quizás para algunos pueda suponer una falta: la baja dificultad del juego, por lo menos en relación a otros exponentes del género. Ello se debe en parte a un ágil y refinado sistema de control, que de una forma muy elegante permite el *strafing* (disparar en una dirección y moverse en otra) sin la necesidad de un segundo *stick* u otros sistemas de control particulares, pero sobre todo a la inclusión de un botón de esquiva, que nos permitirá dar una voltereta que nos hará esencialmente invencibles durante un instante, el suficiente como para evitar la mayoría de amenazas y desplazarnos a una zona de la pantalla menos asediada por el caótico fuego enemigo. No es infalible, ya que nos deja brevemente indefensos al terminar la pirueta, pero facilita las cosas hasta el punto que convierte 'Shock Troopers' en un juego tremendamente accesible y libre de la sensación de estar muriendo de forma injusta que tan a menudo generan otros títulos similares. Al contrario, la experiencia es divertida, variada y satisfactoria, y anima a mejorar y experimentar a cada partida con nuevas rutas y combinaciones de personajes.



«EN 'SHOCK TROOPERS' NO MUERES INJUSTAMENTE: AL CONTRARIO, LA EXPERIENCIA ES DIVERTIDA, VARIADA Y SATISFACTORIA»

Me estoy deshaciendo en halagos, pero entonces, ¿cómo se entiende su poca popularidad? En realidad no es para nada una anomalía. Y es que, para lo loco y adictivo que es jugarlo, 'Shock Troopers' no resulta especialmente llamativo de entrada. Sus personajes, aunque variados, son estereotipos bastante genéricos. Lo mismo puede decirse de escenarios y enemigos; impecablemente animados, pero clónicos y nada inspirados, incluso en el caso de los jefes de final de nivel, que por lo general se limitan a simples tanques o helicópteros. Así que no sería de extrañar que si uno se encuentra 'Shock Troopers' al lado de, por ejemplo, el carismático 'Metal Slug 2', uno



gravite inevitablemente hacia éste último, su primo guapo y famoso. Pero sería un error no darle una oportunidad.

No estoy diciendo que 'Shock Troopers' no posea un cierto carisma propio; en absoluto, pues además de ser endiabladamente entretenido, está lleno de pequeños y maravillosos detalles que harán las delicias del que le otorgue una oportunidad, como el que los enemigos sigan en pie retorciéndose de dolor mientras continúen recibiendo tus disparos, al más puro estilo del cine de acción de los ochenta en el que tan claramente se basa. O el frustrado mono que hace acto de presencia cada vez que recoges un plátano para recuperar algo de salud. Pequeños detalles que, como todo en su conjunto, sólo serán apreciados por aquel que decida adentrarse en su hipervitaminado universo.

Es una pena que uno de los mejores *run and gun* del mercado no supiera hacerse destacar entre sus congéneres, porque nos perdimos todo un diamante en bruto. Su secuela, 'Shock Troopers: 2nd Squad', intentó corregir el problema de su predecesor, dando a todo el conjunto una estética mucho más llamativa y chillona, y contando con un reducido pero nuevo equipo de personajes, esta vez mucho más excéntricos. Pero por el camino se olvidó de muchas de las mecánicas que hicieron especial al primero, al que ahora reivindicamos. Suerte que el tiempo lo ha acabado encumbrado como la obra de culto que es hoy en día, y muy merecidamente. Así que, si tenéis oportunidad, echadle un par de partidas y pasaréis la tarde de vuestras vidas cosiendo a tiros a multitudes para rescatar a... ¿Qué importa? Dispara y no pares.

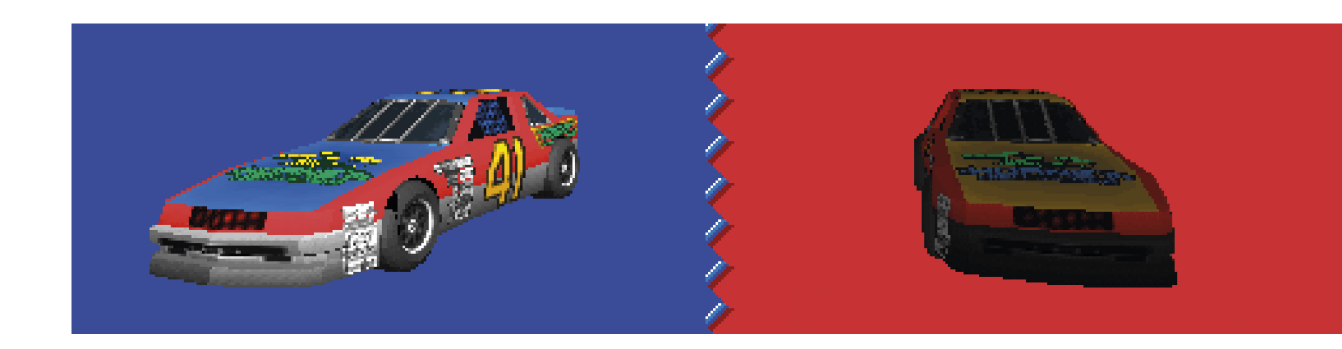


FLYING HIGH, FEELING GOOD

Daytona USA

por Alejandro Patiño

Bienvenidos al lugar donde se olvidan los problemas y se vive el momento, donde los cielos son más azules y la brisa marina acaricia tu rostro con mayor suavidad; salada, audaz. Alojada en un marco vacacional en la costa de Florida, frente a las playas de Daytona, la mayor competición de *stock cars* que Sega haya tenido el placer de patrocinar. Un lugar donde se pisa siempre a fondo y se arriesga por encima de lo aconsejable. Bienvenidos a Daytona USA.



Te subes al *stock car*, introduces la moneda, «Please, select a Race Course», «Please, choose manual or automatic transmission», «Gentlemen, start your engines». Miras a los lados, nadie te mira, te acomodas apresurado y entonces la pantalla reclama tu atención: *Roooolling Staaaaaart!* Suena el pop rock ochentero y una cámara aérea voltea un vehículo rojo y azul con el legendario número 41 al tiempo que un picado te acerca a la acción, que se sitúa tras el coche. Tragas saliva. *Roooolling Staaaaaart!* Puedes ver… ¡no! sentir el asfalto peligrosamente cerca, apenas bajo tu asiento de plástico y caucho. La sensación de velocidad te provoca una excitación difícil de explicar justo cuando empieza la cuenta atrás. *Three, Two, One, Go!*

Justo ahí empieza 'Daytona USA', pero para entonces ya se ha ocupado de dejarte muy claras varias cosas. Hay una evidente voluntad de sacar músculo, de demostrar actitud y talento, pero sobre todo, por encima de todas las cosas, quiere gritarte a pulmón pelado que 'Daytona USA' es fuerza; arrolladora y descontrolada fuerza. Si una salida lanzada a 312 kilómetros por hora con la fortaleza de los *stock cars* y treinta y nueve rivales dispuestos a hacerte saltar por los aires para evitar que les adelantes no es suficiente, tal vez las dos primeras vueltas basten para demostrártelo. La dirección es rígida, el pedal tan sólo se acomoda a tu pie cuando pisas hasta el fondo, y el trazado prácticamente oval te invita a efectuar cierto bamboleo que —intentas convencerte a ti mismo— ayuda a tomar mayor velocidad. No incurras en demasiados errores, sigue el trazado, esquiva a los rivales y, sobre todo, hazlo evitando girar cuanto sea posible, pues sólo así podrás mantener el indicador de velocidad en tendencia ascendente. No es que no requiera técnica, pero si alguien te molesta, puedes adelantar rozándole. ¿Cómo ibas a apartarte tú si estás demasiado ocupado pisando tanto como para hacer un agujero en los bajos?

Es obvio que tendrás que correr riesgos, pero no es menos cierto que lo estás deseando. Admítelo. Mira qué día hace. El sol brilla en esta mañana apacible y tranquila, y el Atlántico parece llamarte. Puede que luego te des un baño y cabalgues ▸

las olas, pero ahora estás en la carrera. Y tanta tranquilidad siempre acaba por aburrirte. ¿Podemos hacerlo bonito? Tanto mejor, aunque tampoco es que cuentes con muchas opciones. Tus rivales te conocen, saben cómo te la juegas y cuánto deben apurar cuando te ven por el retrovisor. Pero tú eres más listo que todos ellos, y además estás más loco. Porque al fin y al cabo, has gastado doscientas pesetas y has venido a pasártelo bien. Te dijeron que era la única manera de ganar en 'Daytona USA', y empiezas a darte cuenta de que no *iban de farol*. ¿Mantenerte conservador en esa curva y tomarla por fuera? Todavía tienes que pasar a cuatro rivales que no aflojan y no parece que te vaya a dar tiempo. ¡Juégatela! ¿No venías a pasártelo bien? Además, tampoco es que te quede mucho tiempo, y esa chavala morena que *fichaste* antes está tan pendiente de tu partida como ansiosa por meter su moneda. Frena lo mínimo a la entrada y pisa bien fuerte a la salida, hazlo divertido, hazlo grandioso, y sobre todo, hazlo mientras gritas: *Daytooooooooo-naaaa! Let's go away!*

Acabas de darte cuenta. Hay algo más que fuerza y riesgo en este juego.





Algo que no puedes explicar y que te tiene absolutamente enganchado. ¿Será la música? Este tema suena más calmado. Por cierto, qué cielo más azul, ¿verdad? A lo mejor si le pisas lo suficiente, puedes volar. Espera un momento... ¡Pero si es justo lo que dice la letra! ¡Qué manera de conectar! A eso le llamo yo carisma. Venga, reconócelo. El *attract mode* te llamó la atención por la animada música y el colorido de los gráficos, pero nunca pensaste que doscientas pesetas te harían vivir estas sensaciones. ¡Pero qué bien invertidas! A lo mejor no juegas mucho rato, pero esta experiencia no la vives todos los días. Además, ¿qué importa ganar o perder si te lo estás pasando bomba? Nada de olor a frenos y pasarse de frenada: pisa a fondo, dale la bienvenida a ese espíritu soñador y libre que flota en toda la banda sonora; ese carisma inalcanzable para cualquier otro juego de coches que no lleve el logotipo de Sega y la palmera de AM2 por bandera. Porque *flying high, feeling good*, y porque *blue blue skies, I see*. Y vuelta a empezar. ¿A que no te lo imaginabas esta mañana al levantarte? 'Daytona USA' te ha conquistado, y pasará mucho tiempo antes de que otro juego de coches vuelva a llenarte como éste.

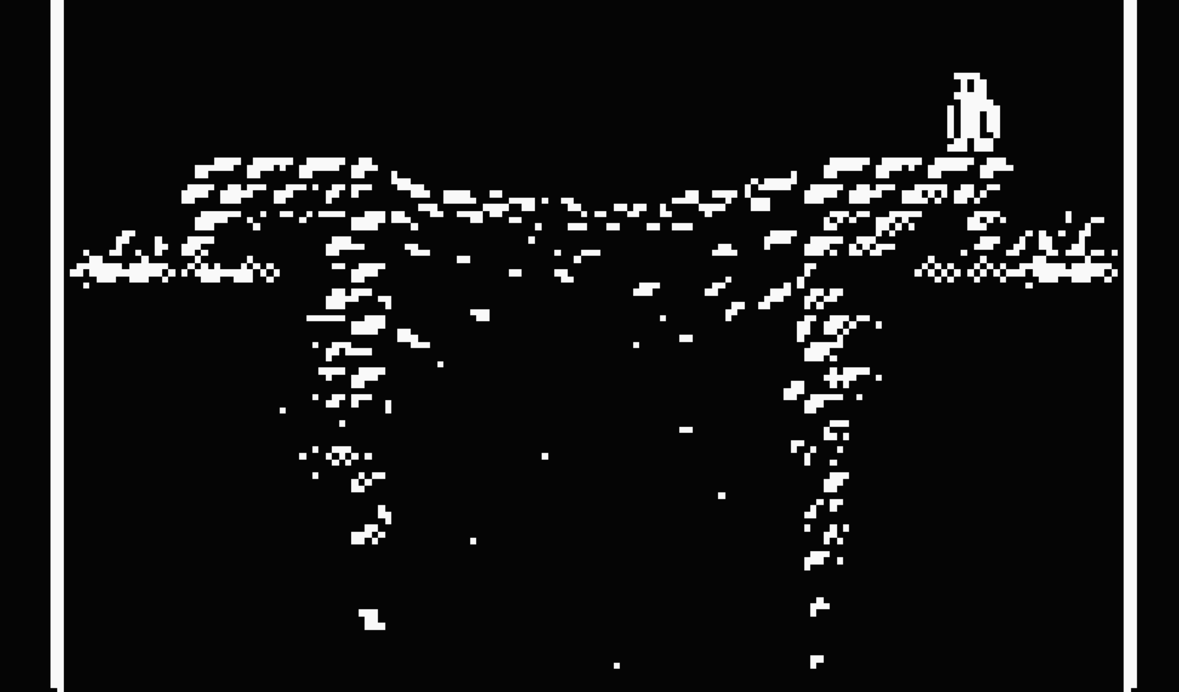
¡Menudo viaje! Estas sensaciones son de las que recordarás toda la vida. Créeme, me ha pasado. Fuerza, riesgo y carisma. Eso es 'Daytona USA', no dejes que nadie te diga lo contrario. Sí, ya sé que en su día fue bastante revolucionario en lo gráfico, con sus 60 fps y sus efectos nunca antes vistos de transparencias, su banda sonora vocal y su jugabilidad tensa y atrevida de tremenda adicción. Pero, por mucho que me esfuerce en recordar, si hay una cosa que a día de hoy permanece en mi recuerdo, es el pisar a fondo y jugármela en cada curva; el tener el freno como adorno y el consumir todas y cada una de las doscientas pesetas invertidas cantando a pulmón pelado aquello de: *Tuturututurututututuruuuuuuuuuuuu!*



THESE BOOTS ARE MADE FOR FALLIN'

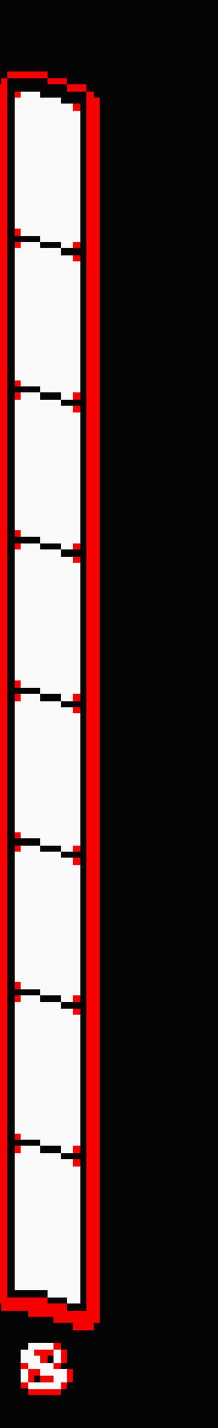
Downwell

por Jonathan Prat



¿Habéis soñado alguna vez que caíais por un pozo oscuro e infinito? Es una de esas pesadillas que casi todo el mundo ha tenido alguna vez. Tener pesadillas es algo que nos iguala. Todos las tenemos. Algunas son experiencias sugestionadas por las vivencias del día a día. Otras, las que se alimentan de nuestros mayores miedos o inquietudes, son las recurrentes. Las que están al fondo de nuestro subconsciente esperando que nos relajemos para asomar el hocico. La mía es simple: estoy en una habitación blanca y las paredes empiezan a alejarse, revelando cada vez una estancia más y más inmensa. Sin parar. No veo nada, no oigo nada, y se dispara el pulso. La ansiedad coge el timón, y despierto con una sensación de vértigo incontrolable. Pero da igual que sea una habitación blanca o un pozo oscuro. Cuando despertamos, desorientados y empapados en sudor, daríamos lo que fuese por haber soñado con algo que nos ayudase a sobrellevarlas. Cualquier cosa. Algo. Unas botas-pistola que amortigüen la caída, por ejemplo.

'Downwell' consiste en, palabras textuales de su creador Ojiro Fumoto, «caer por un pozo con pistolas en vez de botas». Y que el autor describa su obra de forma tan llana y directa no es baladí, pues absolutamente todo lo que define a este juego gira en torno a la simplicidad. No confundir con simpleza, pues este arcade vertical es uno de los juegos más inteligentes de los últimos años. De sangre azul digna de la realeza del arcade más puro, mezclada con la libertad de los tiempos modernos, nos encontramos ante el príncipe mestizo pero heredero legítimo de la innovación independiente de la nueva hornada de desarrollo *underground*, esa que viene capitaneada por tipos corrientes como Rami Ismail, Derek Yu, Edmund McMillen, Terry Cavanagh y tantos otros *donnadies*. 'Downwell' maneja pocos conceptos, pero de una manera brillante y esto se nota, pero también se ve. La paleta de colores es mínima. El negro es la base, lo blanco es lo bueno y lo rojo lo malo. Como cuando jugábamos a cruzar los pasos de cebra sólo pisando las líneas. Hay un nivel acuático que añade toques de azul por necesidad, pero hasta ahí se concede. El pintor se prepara una paleta de colores para pintar, una que combine bien con lo que quiere transmitir, y trabaja sobre ellos. Esto se ve, pero también se nota: el juego se controla con tan sólo tres botones. Izquierda. Derecha. Y un mismo botón para saltar y disparar, que hará que perdamos algo de inercia en la caída y nos dará un extra de movilidad en el aire.



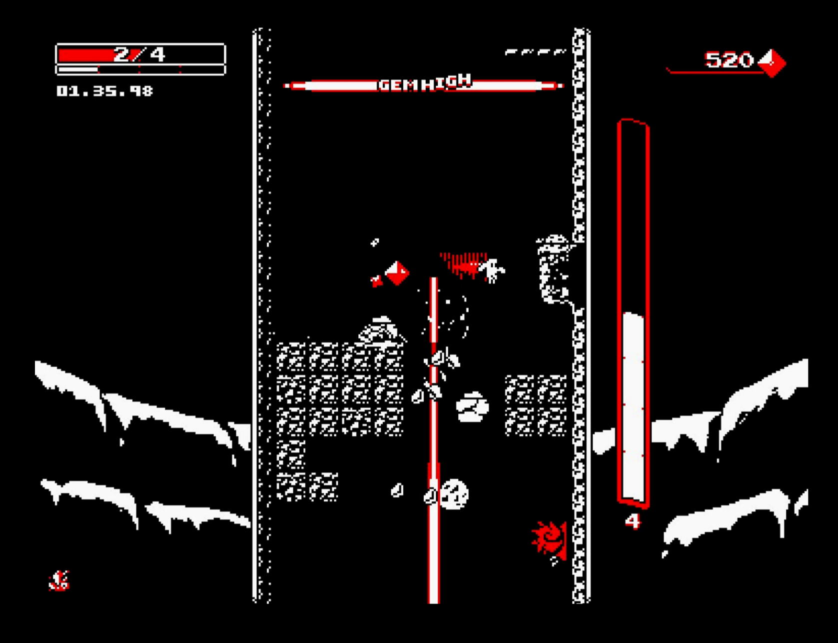
'Downwell' es hijo de su tiempo, y como tal coge la base del género y le añade el toque contemporáneo, una especia extraída directamente de 'Spelunky': los escenarios generados de forma procedimental. La diferencia radica en que aquí la ►

horizontalidad y el *backtracking* dejan paso a la verticalidad y al descenso vertiginoso. Si bien el juego se estructura en un clásico cuatro mundos, tres niveles por mundo y un jefe final en punta, dichos escenarios se generarán de forma (casi) aleatoria, haciendo que cada partida sea distinta. Si a esto le añadimos que dispondremos de distintos ítems que elegir al finalizar cada fase que modificarán nuestras botas, y que morir nos hará empezar de cero la partida, nos encontramos con pura droga sin cortar. Y aunque dispondremos de cuevas donde podremos encontrar gemas (la moneda del juego), tiendas o *power-ups* aleatorios mientras hacemos un pequeño descanso, 'Downwell' es como un deportivo: funciona mejor a altas revoluciones. Es en los combos largos, rozando la parte roja del velocímetro, donde exprime todo su potencial. A lo que nos queramos dar cuenta, reiniciaremos la partida una y otra vez cayendo sin parar y disparando al toque, con el corazón, más por intuición que por memoria, y eso es algo que Fumoto sabe. Lo sabe porque, y aquí es donde se ve que el diseño de 'Downwell' es un círculo, nuestras botas sólo recargarán munición cuando toquemos tierra firme o pisemos a los enemigos que tengan algo de color blanco. Eso hace que la munición, aunque infinita, pase a ser un recurso derivado del *plataformeo*, y convertirá a nuestros enemigos en trozos móviles de escenario que pasarán a

«'DOWNWELL' MANEJA POCOS CONCEPTOS, PERO DE UNA MANERA BRILLANTE Y ESTO SE NOTA, PERO TAMBIÉN SE VE»

formar parte de nuestro mapa mental del pozo.

En 'Branching Paths', documental de 2016 que explora la escena del desarrollo independiente de videojuegos en tierras niponas, Ojiro divagaba sobre su motivación a la hora de crear videojuegos, y acababa estableciendo lo que para mí sería la mejor síntesis de su trabajo: «Puede que sólo lo jueguen unas pocas personas, pero no pasa nada. Basta con un jugador para justificar la existencia de un videojuego». Y ahí es donde vive 'Downwell'. Es en esa humildad mundana y transgresora donde se acurruca y se aprieta contra las paredes. Es la simplicidad de coger el mando, sentarte y divagar. La felicidad de dejarte llevar de la mano del mando a otro lugar probablemente mejor. De ponerte unas botas y dejarte caer. En ese mismo





documental también habla de lo que le angustia. Dice que en Japón les enseñan que tienen que salir y buscarse *un trabajo de verdad*. Que se busquen una oficina, algo, aunque no les guste, pero que consigan un sueldo fijo. Que en esa estabilidad impostada radica la felicidad. El éxito. «A mí eso no me parece felicidad», afirma con tranquilidad. «Creo que hacer algo que amo y ser pobre es mucho más interesante». Para Ojiro Fumoto su mayor pesadilla es la cotidianeidad. Su pozo sin fondo por donde cae a gran velocidad es una vida rutinaria y monótona. Y 'Downwell' son sus botas-pistola, que no ha dudado en regalarnos para cuando nosotros también caigamos en ese pozo de aburrimiento.

El arte de...
Hotline Miami




+500PTS



La noche nos arropa, pero hace rato que el cielo es una suerte de Cúpula del Trueno de hierros de neón rosas y morados. La fiesta es eterna y la música electrónica y los sintetizadores manejan los hilos de nuestros cuerpos extasiados. Nos entregamos al baile de máscaras. Pum-pum. Pum-pum. Pum-pum. El beat mece nuestros brazos y los mueve de aquí para allá, haciendo que bailemos con todos. Somos animales en una jungla de píxeles fosforescentes. Y en esos milisegundos de silencio entre canciones no se encienden las luces. Ese momento de paz nos enseña la estancia espolvoreada de cuerpos inertes. Sin música el bailarín se muere, pero cuando arranca otro ritmo revivimos con un colocón de adrenalina. No vemos que el beat es el pulso cardíaco golpeándonos la sien, y nuestros pasos de baile meros cráneos acariciando un bate de béisbol.



Pinball dreams

por Marcos Gabarri

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN ◄

La culpa la tiene una esfera plateada. Metálica, reluciente, solía yacer, inerte, en un estrecho cubículo. Esperaba su momento, sin saber a ciencia cierta su papel en el mundo. Junto a ella, su contrapunto. Él siempre estaba con los ojos bien abiertos. El lanzador fue creado con un propósito claro —los muelles que rodean el acero de su cuerpo lo delataban—. Quisiera o no, era portador del gen dominante, pues el destino de esa bola dependía de él. Era el único capaz de liberarla de su estado de latencia, condenado a ser el detonante. Y así empezó todo: con brusquedad. El *big bang* del entretenimiento moderno nació con el roce del frío metal y uno de sus primeros vástagos, el pinball, fue fruto de violencia mecánica. El juego comienza con un golpe y continúa con un maltrato constante. La bola despierta de su letargo para verse a sí misma en un universo de locura: *flippers*, setas, raíles... un sinfín de sacudidas. Luces cegadoras y sonidos estridentes ponen la guinda a un viaje histriónico de duración variable, pero de un único final posible: el sumidero. La bola termina su breve existencia en el mismo cubículo en el que la inició, envuelta en la silenciosa oscuridad de un trastero. «Jugar al pinball es intentar controlar el caos», decía Roger Sharpe. De hecho, él sacó al juego de la ilegalidad cuando, en 1976, demostró a todo el Estado de Nueva York que el pinball no se trataba de un juego de azar. Sharpe cerró las bocas de magnates y peces gordos demostrando que podía mover la bola a su antojo, que el pinball era cuestión de destreza con las manos y saber medir el tiempo. Casi como tocar un instrumento musical. La bola danzaba al son de sus dedos.

El viaje errático de la esfera plateada tiene acento americano. No obstante, su origen se encuentra en la Europa del siglo XIX, con las llamadas *bagatelles*, cuando aún no lucía un color nacarado. Tras muchos varapalos, el pinball alcanzó una forma parecida a la actual en el Chicago de los años treinta. Se llamaba Whiffle Board y ni siquiera tenía *flippers* —éstos empezaron a introducirse en los cincuenta—. Chicago representaba, por aquel entonces, todo lo que la moralista sociedad americana aborrecía: casas de apuestas, corrupción y Al Capone. Prácticamente como la película de gángsters de Nicholas Ray. ►


0017
GAME REPORT

El pinball fue estigmatizado tanto por su lugar de nacimiento como por su infancia gris. Curtido en la Gran Depresión, era considerado un divertimento de bajo coste para las clases populares, que vieron en esa bola exhausta la manera perfecta de olvidarse de la cruda realidad. Pero mientras unos veían diversión, otros divisaban negocio. La ilegalidad del pinball en muchos estados norteamericanos se debió a su concepción como juego de apuestas y su potencial peligro para los niños. En los estados en los que no era ilegal, un cartel que rezaba +18 salvaguardaba los bolsillos de unos padres temerosos. Al mismo tiempo, se dice que esa época clandestina fue, también, la más prolífica, pues en ella se forjaron las bases del pinball de la actualidad. Al parecer, fue la codicia de los jugadores la que obligó a instaurar *bumpers*, un *backglass* y la protección del *slam tilt* como medidas de prevención para posibles faltas. No hay mal que por bien no venga.

En cualquier caso, el pinball llevaba la marca del diablo. La obsesión de las grandes instituciones por tildarlo como un peligro público tenía como propósito hacer un poco más amarga, si cabe, la vida de aquellos *freaks* de la sociedad americana. No obstante, la caza de brujas consiguió precisamente el efecto contrario. El pinball, sin comerlo ni beberlo, se convirtió en un símbolo más de los Estados Unidos de América gracias a las presiones burocráticas y al bar de carretera. Era el juguete del chico malo, del motero barrigudo, del *skater boy*, del mafioso, de los Ramones y de los británicos The Who. Hoy, ocupa un lugar privilegiado en la colección retro de las *celebrities* más cuestionables de la televisión. Posiblemente, nunca hayan echado una partida. El pinball es revolución en sí mismo, un símbolo que demuestra que el sueño americano es posible incluso en los estratos antisistema. Un ejemplo de política de asimilación. Pero hay algo que ni el sueño americano fue capaz de esconder debajo de la alfombra: la genética. Como ancestro de las máquinas arcade, no pudo evitar transmitir su condena a las futuras generaciones.

Los primeros salones recreativos también empezaron con mal pie. «Los carga el diablo», decían. ¿Existe algo más peligroso un buen puñado de máquinas capaces de lavar el cerebro a los jóvenes? Por suerte, el pinball les allanó el terreno, apaciguando la hostilidad del ambiente. A fin de cuentas, sin la presencia del pinball en antros de todo el país, quizá nunca nadie se habría planteado colocar una máquina recreativa junto a una pila de barriles de cerveza. La cultura arcade no surgió así sin más, es resultado de una evolución. No, es más que eso: el fenómeno arcade es puro amor de padre. Cuando el choque entre una esfera plateada y un lanzador se produce en ambientes digitales, el resultado es algo más que un pinball. Es aquí donde la bola esparce su semilla, dejando su tímida huella en los primeros videojuegos. Lo vemos en ese marcador con las puntuaciones más altas de 'Space Invaders', en el baile de píxeles de 'Pong', en las tres vidas que estipula 'Burger Time'... hasta los niveles de 'Pac-man' recuerdan a la estructura laberíntica de muchos pinballs. Todo tiene un comienzo. Lo que hacía que jugar al pinball fuera tan adictivo como fumar crack era la sencillez de sus mecánicas y el hipnotizante baile de una esfera sin control. Conseguir ese efecto sigue siendo el objetivo de muchos videojuegos de hoy en día. La culpa de todo la tiene el pinball.

«EL *BIG BANG* DEL ENTRETENIMIENTO MODERNO NACIÓ CON EL ROCE DEL FRÍO METAL Y UNO DE SUS PRIMEROS VÁSTAGOS, EL PINBALL, FUE FRUTO DE VIOLENCIA MECÁNICA»



Fotografía: huckmagazine.com

A pesar de que el videojuego trata de cometer un parricidio desde 1977, con 'Video Pinball' como estandarte, el viejo artilugio trata de conservar su esencia. Quiere redimirse, deshacerse de todas las etiquetas que adquirió en tiempos pasados. A decir verdad, el pinball no tiene grandes pretensiones: no quiere ser objeto de culto, no quiere posar en vitrinas de soberbios ricachones ni oxidarse en el garaje de una banda de *punk*. El pinball anhela un futuro como deporte, quiere adentrarse en terrenos competitivos. Casi como un yonqui en rehabilitación. Las nuevas generaciones de *pinball wizards* desean seguir la estela de Roger Sharpe, la leyenda viva que hoy se ha convertido en el máximo exponente del movimiento. El que un día rescatara al pinball del ostracismo, formó en 1991 la IFPA (International Flipper Pinball Association) con el objetivo de revivir el sentimiento por este juego. Y es que cuando la bola llegó al sumidero, Sharpe ya estaba agarrando, de nuevo, el lanzador. Aunque jugar al pinball hoy en día sea tan fácil como poner el término en Google, o hacerse con un simulador como 'The Pinball Arcade', la sensación de jugar en un *hardware* original sigue siendo inimitable. Profesionales y *amateurs* están de acuerdo en que las experiencias que puedan ofrecer títulos virtuales no son más que una sombra comparadas con esa estrambótica máquina. Escandalosa y entrañable a partes iguales. La esfera plateada aún no ha terminado su viaje. Aún hay mucho camino por recorrer.



'The Pinball Arcade'

SNK y el peso de las decisiones

por Luis García

Permitidme ponerme en modo Paulo Coelho. La vida es un recorrido repleto de decisiones que pueden acabar en un resultado positivo o negativo. En realidad la fórmula no es tan básica; existen múltiples variables, contextos y puntos de vista que hacen imposible acotar sólo un resultado. Si nos centramos en el caso de SNK —no confundir con SNK Playmore, ave fénix de su antecesor— veremos que desde su nacimiento, su destino estaba escrito y nada podía remediarlo. Numerosos éxitos se alternaban con sonados fracasos que arrastrarían a uno de los mayores fabricantes de recreativas a la quiebra. Entre sus logros, un salto de continente motivado por la conquista de los salones recreativos estadounidenses, de la nipona Osaka a Sunnyvale, California. A finales de los setenta, aquellas máquinas supusieron la primera incursión en el mundo de los videojuegos de la empresa creada por Eikichi Kawasaki. Centuri distribuiría en Norteamérica los primeros títulos de SNK: 'Ozma Wars', 'Safari Wars' y 'Vanguard', el primer gran éxito de la marca. ¿Pero por qué *tirar* de un intermediario que se llevase un porcentaje de los beneficios si podíamos ser Juan Palomo?

En 1981 nacería SNK Corporation of America, centrada en la distribución de las recreativas exclusivas de la marca. Aparte del amplio éxito de 'Vanguard', para muchos el predecesor de 'Gradius' de Konami, entre 1979 y 1986 SNK plagaría los salones recreativos con veintitrés arcades, entre ellos 'Mad Crasher' o 'Alpha Mission'. En sus inicios también crearía éxitos para NES como 'Baseball Stars' o 'Crystalis', un *zelda* que cautivaría a los jugadores por tener un corte más maduro. Los beneficios permitirían a la marca japonesa desarrollar una solución más económica que las que existían en el mercado de los arcades, y de esta forma afianzar su posición como fabricante de recreativas. Un paso más para su conquista de la industria del videojuego, estrategia lógica dado el estado de una industria joven que salía de la crisis que arrasó la segunda ola de fabricantes de consolas.



Fotografía de Jared Lindsay

Tras la debacle de fabricantes como Atari o Coleco y la irrupción y consiguiente éxito de la NES de Nintendo, varias empresas decidieron intentar su aventura en el mercado del entretenimiento doméstico. 1989 sería el año del lanzamiento de Mega Drive y TurboGrafx-16, la generación de los 16 bits ya estaba en movimiento a falta de la llegada de Super Nintendo dos años después. SNK tenía claro que podía aprovecharse del éxito de estas consolas encargando a Romstar y Takara el *port* de sus juegos y así centrarse en la producción de la revolución de los salones recreativos, Neo Geo MVS (Multi Video System). Su sistema de biblioteca de hasta seis juegos en su armario abarataría considerablemente el coste de la máquina. Más beneficios para las arcas de SNK derivarían en la posibilidad de conquistar el mercado de las consolas domésticas.

Nos encontramos con un *impasse* en el destino de la marca, mantenerse en una posición cómoda dentro de la indústria de las recreativas donde su *hardware* tenía salida con exitosos juegos como 'Magician Lord' o 'NAM-1975', o arriesgarse a meterse sin aliados en la guerra de consolas contra un titán como Nintendo y un aspirante al trono como Sega. Dejar de ser una *third party* para convertirse en fabricante de una plataforma en un mercado en crecimiento estable era un sueño demasiado bonito como para no luchar por él. Lo que no sabían es que el sueño se convertiría en pesadilla, pero no nos precipitemos. En SNK pensarían que no había mejor forma de meterse en la generación de los 16 bits con una consola que sumase veinticuatro entre los dos procesadores que albergaba Neo Geo AES (Advanced Entertainment System). Toda la publicidad dedicada al lanzamiento de la consola iría dirigida a ensalzar la potencia de la máquina, el poder de su chip de vídeo y de audio dedicado y la experiencia única que dejaba a la altura del betún a la competencia. «Bigger, badder, better» rezaba el eslogan de la marca, y un imponente y amenazante pitbull servía para afianzar esa sensación de superioridad. ▸

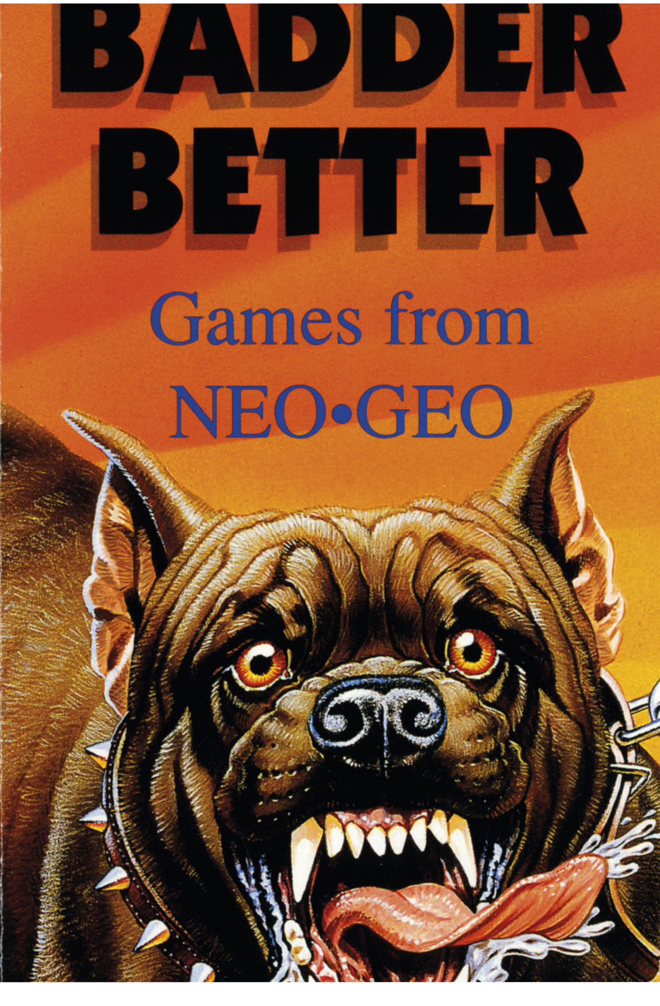


El elevado precio de la máquina ($599) y el de sus cartuchos ($199) limitaron la expansión de un producto *premium* que no podía competir con un dilatado catálogo de títulos a $60 máximo. SNK intentó adelantar a sus rivales aprovechando su aspiración y una mayor potencia pero se salió de pista por pasarse de frenada. Quizás su propio éxito en las recreativas que llenaban sus cajas metálicas de dólares hizo pensar a la directiva americana que esos usuarios estarían encantados de no tener que desplazarse de casa para poder disfrutar de aquellos juegos que vaciaban de calderilla sus bolsillos. Cualquier precio impuesto sería asequible, compensable, pensarían. Las unidades vendidas de AES —no llegaron al millón— comparadas con las de su competencia —se contaban por decenas de millones— ilustran el descalabro de la máquina.

Lejos de amedrentrarse, SNK siguió intentando alcanzar el sueño de hacerse un hueco como fabricante de *hardware*. En 1995 lanzarían Neo Geo CD, consola destinada a disminuir el PVP de cada juego hasta $60, igualándolo al estándar de la industria, y que fue borrada del mapa por una PlayStation lanzada pocos meses después. Con la llegada de las tres dimensiones tocaría llevar los polígonos a las recreativas; así nacería Hyper Neo Geo 64, rápidamente olvidada por el abrumador éxito doméstico de Sony y Nintendo, que erradicaría casi por completo la vida de los salones arcade. A finales de los noventa quedaba sólo intentar conquistar el mundo de las portátiles, controlado por la Game Boy de Nintendo. En 1998 SNK lanzaría Neo Geo Pocket, consola revisionada al cabo de un año con la introducción del color, debido al nacimiento dos meses después de la Game Boy Color. Ni la mayor potencia ni un catálogo con joyas llamativas como un 'Sonic' pudieron hacer nada por luchar contra el dominio de Nintendo.

A pesar de estos fracasos encadenados, no se le puede negar a SNK que luchó hasta el final por lograr su sueño, casi convertido en un delirio psicótico del que sólo la quiebra consiguió sacarle. Los errores de planificación y el contexto histórico actuaron sobre el *hardware* de SNK como si se tratase de dos jinetes





«A PESAR DE LOS FRACASOS ENCADENADOS, SNK LUCHÓ HASTA EL FINAL POR LOGRAR SU SUEÑO, CASI CONVERTIDO EN UN DELIRIO PSICÓTICO DEL QUE SÓLO LA QUIEBRA CONSIGUIÓ SACARLE»

del Apocalipsis. Sin concesión, sin más oportunidades. A día de hoy SNK Playmore vive centrada en lo que mejor sabe hacer, y en su *portfolio* brillan maravillas como los ‘Metal Slug’, ‘Super Side Kicks’, ‘Fatal Fury’ o ‘Samurai Shodown’. Su éxitos pasados viven una segunda juventud en el presente cosechando buenas cifras de ventas gracias a la serie ACA Neo Geo, producida por Hamster Corp. Quizás el eslogan original de la marca, «The future is now», profetizaba el camino a seguir por Shin Nihon Kikaku —origen de las siglas SNK, «Nuevo Proyecto Japonés» en español—, no alejarse de sus inicios en la industria videolúdica: la producción de *software*.

Días contados

por Marcos Gabarri

California, 1972. La densa humareda de un bar de mala muerte apenas dejaba entrever su llamativo color naranja. Se erigía entre montones de serrín, al lado de un escenario mancillado seis noches por semana. Apodada *aparato* por los parroquianos, ella se hacía llamar 'Pong'. Nadie sabía cómo había acabado allí, aunque, a decir verdad, no era ningún secreto. De hecho, hacía poco más de un año de la llegada del otro artilugio: el amarillento 'Computer Space'. Andy Capp's Tavern no era, ni mucho menos, un bar adelantado a su tiempo. Su clientela habitual estaba poco o nada interesada en la tecnología. Al fin y al cabo, la taberna de Andy era un simple tugurio al que acudir para atiborrarse de cacahuetes, jugar a los dardos y agrandar la barriga cervecera. Su espíritu de vanguardia era cosa de Atari, un auténtico secreto a voces. Todo el mundo vio cómo Bill Gaddis, el dueño del antro, se dejó engatusar por sus amigos Nolan Bushnell y Ted Dabney. No hay más ciego que quien no quiere ver. El primero puso el escenario; los segundos, la supuesta diversión del futuro. Lo que nadie sospechaba era que, sin saberlo, el trío acababa de hacer historia. Se decía que el cacharro se embolsaba entre treinta y cuarenta dólares diarios. Tras eso, la picaresca, como siempre, a la velocidad del rayo. Antes de comprobar si los rumores eran ciertos o no, ya había, en la calle, decenas de imitaciones de 'Pong'. La historia lo dice alto y claro: los salones arcade nacieron en medio de un envidioso caldo de cultivo, la fiebre de la moneda de veinticinco centavos.

Si Atari plantó la semilla de la industria de las máquinas recreativas, Taito fue el origen de la epidemia. La fiebre japonesa llegó en 1978, de la mano de 'Space Invaders'. En un abrir y cerrar de ojos, una invasión alienígena convirtió a los salones arcade en auténticos laboratorios I+D. Por la tarde, la gente jugaba en casa a Atari 2600; por la noche, acudían a los recreativos para ponerse al día de los últimos alardes tecnológicos, al son de cubatas, nachos con queso, y miradas furtivas. Entre 1978 y 1983, la palabra arcade tenía una connotación muy diferente a la que tiene en la actualidad: innovación. Fue la época de 'Asteroids', 'Pac-Man', y 'Donkey Kong', en la que prácticamente cada título suponía una vuelta de tuerca a los videojuegos, a golpe de chip e imaginación. Sin embargo, la llegada del *crash* del 83 y la recesión global cambiaron las reglas del ▸



juego. Durante un par de años, apenas surgieron un puñado de buenas máquinas. Empezó el declive. Y, entonces, en 1985, el mundo cambió para siempre: Nintendo Entertainment System había llegado a América.

Ahí empezó el rumor: «Nintendo mató la cultura arcade». A pesar de que toda leyenda urbana esconde su parte de verdad, la realidad es que las consolas domésticas y salones recreativos tuvieron una relación simbiótica; al menos, hasta la sexta generación de consolas. Nadie lo dice, pero fue el miedo al fracaso quien pegó un tiro a bocajarro a la industria. Todos sabíamos que lo que se mostraba en la recreativa llegaría, tarde o temprano, al salón de nuestra casa. Es cierto, tras el fatídico 1983 muchos salones arcades estadounidenses tuvieron que cerrar; pero los supervivientes seguían haciendo de avanzadilla, llevando al extremo la capacidad de un *hardware* colosal, costoso y llamativo a partes iguales. Ya con las raíces bien asentadas en Japón, los arcades gestados en los noventa fueron los culpables del fanatismo por los juegos de lucha, de los juegos de conducción, del DDR, del *shooter* sobre raíles y de la pomposidad de sus periféricos. Nada de victimismos prematuros. Ahora sí, la aparición de PlayStation 2 obligó a los salones arcade a plantearse la razón de su existencia: pasaron de mostrar innovación a ofrecer experiencias. La filosofía de la 128 bits de Sony nos había lavado el cerebro.

Mientras tanto, *Spain is different*. Los salones arcade en España surgieron a mediados de los 80. Su leitmotiv fue claro: vive rápido, muere joven y deja un bonito cadáver. Fueron el cuartel general de muchos rebeldes sin causa. Tratando de seguir la estela americana, llegó un momento en el que la compra de máquinas era tan costosa que obligó a elevar considerablemente el precio de la partida. De las veinticinco pesetas de antaño pasamos a pagar uno o dos euros por juegos como 'House of Dead' o 'Time Crisis'. Junto a ello, los gráficos de los nuevos ordenadores y consolas convirtieron a los salones arcade en un negocio caduco. La clientela superviviente buscaba, ya, esa experiencia, una atmósfera nostálgica, más que bucear por las entrañas del propio juego. Contra todo pronóstico, el ocaso de los recreativos les hizo viajar en el tiempo, a su génesis. En el momento que las máquinas ▸



'New Retro Arcade: Neon'

más rentables resultaron ser las de *air hockey*, los castizos futbolines y los tradicionales billares, descubrimos, a regañadientes, que los salones arcade que todos conocíamos tenían los días contados.

Japón, por su parte, vive su propia realidad. Allí, se respira arcade, forma parte del paisaje, en buena parte porque Sega, Konami o Bandai Namco nunca dejaron de fabricar sus propias máquinas. Es como un sueño húmedo de Scott Pilgrim: las bocas de metro de las principales ciudades del país cobijan inmensos salones de varias plantas. Además, en Japón, el juego forma parte de un ritual social, quizá porque el escaso espacio de las viviendas japonesas invita a usar los recreativos como lugar de encuentro. No obstante, pese al arraigo de la cultura arcade en el estilo de vida japonés, el corazón de la industria también sufre de arritmias por esos lares. La tierras del sake, como el resto del planeta, no es inmune a las nuevas formas de socializar a través del juego online, que han cambiado los hábitos de consumo de los usuarios. Las compañías de renombre dentro del panorama arcade son testigos de cómo las ganancias de los recreativos se precipitan al vacío. Parece un

«SI HACE UNOS AÑOS IMAGINÁBAMOS UNA CABINA QUE FUESE CAPAZ DE REGULAR LA TEMPERATURA, QUE EMANASE OLORES Y QUE ENGAÑARA AL CEREBRO, HOY LA REALIDAD YA HA SUPERADO NUESTRAS EXPECTATIVAS»

proceso lento. Pero también seguro.

¿Es éste el fin de los salones arcades? Actualmente existen dos vertientes bien diferenciadas en Occidente. Por un lado, los abanderados del *retro-bar*, aquéllos que afirman que el concepto de recreativo seguirá apostando por el sentimiento de nostalgia. Al otro lado del ring, aquéllos que creen fervientemente en el espíritu primigenio de los salones: la innovación. No olvidemos: se dice que la historia es cíclica, que todo se repite. Ya hemos dicho que un billar es más rentable que un 'Metal Slug'. Pero la verdad es que estamos pasando una cosa por alto, un tipo de tecnología que aún se encuentra desperezándose y que puede resucitar la esencia del recreativo: la realidad virtual.

Seamos honestos, montar una sala de realidad virtual en nuestras casas es algo engorroso. A no ser que contemos con una habitación diáfana, habrá cables, sensores por todos lados y, sobre todo, muy poco espacio, limitando la jugabilidad y, con ella, la ansiada inmersión total. Es aquí donde los salones arcades del futuro pueden encontrar un nicho de mercado, creando espacios diseñados para este fin. Tampoco es que tengamos que esperar mucho: en Tokio, Bandai Namco ya se ha lanzado a la piscina. Su iniciativa se llama VR Zone Shinjuku, una especie de híbrido entre parque temático y salón arcade que tiene como objetivo la democratización de la realidad virtual. Su mejor baza son los precios asequibles y el especial interés por los títulos cooperativos. Todo vale a la hora de eliminar cualquier tipo de prejuicio sobre sus aparatosos periféricos. Una vez dentro, dicen que todo parece estar hecho a la medida del jugador. Por ejemplo, el set de 'Mario Kart Arcade GP VR' nos traslada al reino champiñón con una naturalidad escalofriante, y la ergonomía de 'Evangelion VR: The Soul Seat' nos lleva al EVA-01 de Shinji Ikari como ningún otro videojuego había hecho antes. Pero Bandai Namco quiere ir más allá: quiere hacer historia, como lo hicieran en su día las locuras de Nolan Bushnell y Ted Dabney. Junto a estas *tradicionales* instalaciones, se tiene previsto crear espacios especializados, en un intento de rendir homenaje a la libertad de movimiento del jugador. Unos cuantos números: con 'Ghost in the Shell: Arise Stealth Hounds',



VR Zone Shinjuku

se pretende habilitar una sala de doscientos cincuenta metros cuadrados para que ocho jugadores embutidos en sofisticada tecnología de captación de movimientos se sumerjan en el universo de los *tachikoma*. Si hace unos años imaginábamos una cabina que fuese capaz de regular la temperatura, que emanase olores, y que, junto al *headset*, fuera capaz de engañar al cerebro, hoy la realidad ya ha superado nuestras expectativas. Estamos a un paso de cruzar *al otro lado*, de conectarnos a Matrix. Pero es aquí donde las grandes compañías del videojuego aún tienen miedo. Aún no han olvidado ese fatídico 1983. Sigue existiendo una falta de confianza en la industria, por ser un mercado rápido, fuerte a simple vista, pero que puede llegar a estallar en cualquier momento. Y los arcades requieren una gran inversión de capital, mucho más que cualquier dispositivo doméstico. Puede que los valientes murieran antes de tiempo. Si es así, ahora es turno de los cobardes. Alguien tendrá que hacerlo. Si de verdad la industria es cíclica, un nuevo Andy Capp's Tavern estará esperando. Eso sí, hasta que todo vuelva a estallar en mil pedazos.

NUESTROS NÚMEROS NO CADUCAN

¿TE HA SABIDO A POCO?

SEMANA TRAS SEMANA SEGUIMOS PUBLICANDO
NUEVOS ARTÍCULOS EN **WWW.GAMEREPORT.ES**
¡Y NO SÓLO ESO! CIENTOS DE PÁGINAS TE ESTÁN ESPERANDO,
COMO SIEMPRE, COMPLETAMENTE GRATUITAS.

¡GRACIAS POR LEERNOS!

¡NOS VEMOS EN DICIEMBRE!



www.juegaterapia.org



ISBN: 978-84-947640-0-4
9 788494 764004